POR SÓLO 3,99€

Revista+DVD con demos y un JUEGO COMPLETO

100% JUEGOS DE PC • 100% DIVERSIÓN • 100% ACTUALIDAD

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES

Nº. 117 • OCTUBRE 2004

Micromanía



EXCLUSIVA · ASÍ SERÁ EL PRÓXIMO BOMBAZO DE ID

QUAKE IV

¡¡Vas a alucinar!!

AVANCE ESPECIAL

IMPERIAL GLORY

Pyro se lanza a la conquista de Europa

REPORTAJE

TODOS LOS JUEGOS DE ROL ONLINE

¡Elige tu favorito!

¡¡DESCUBRE AL NUEVO SAM FISHER!!

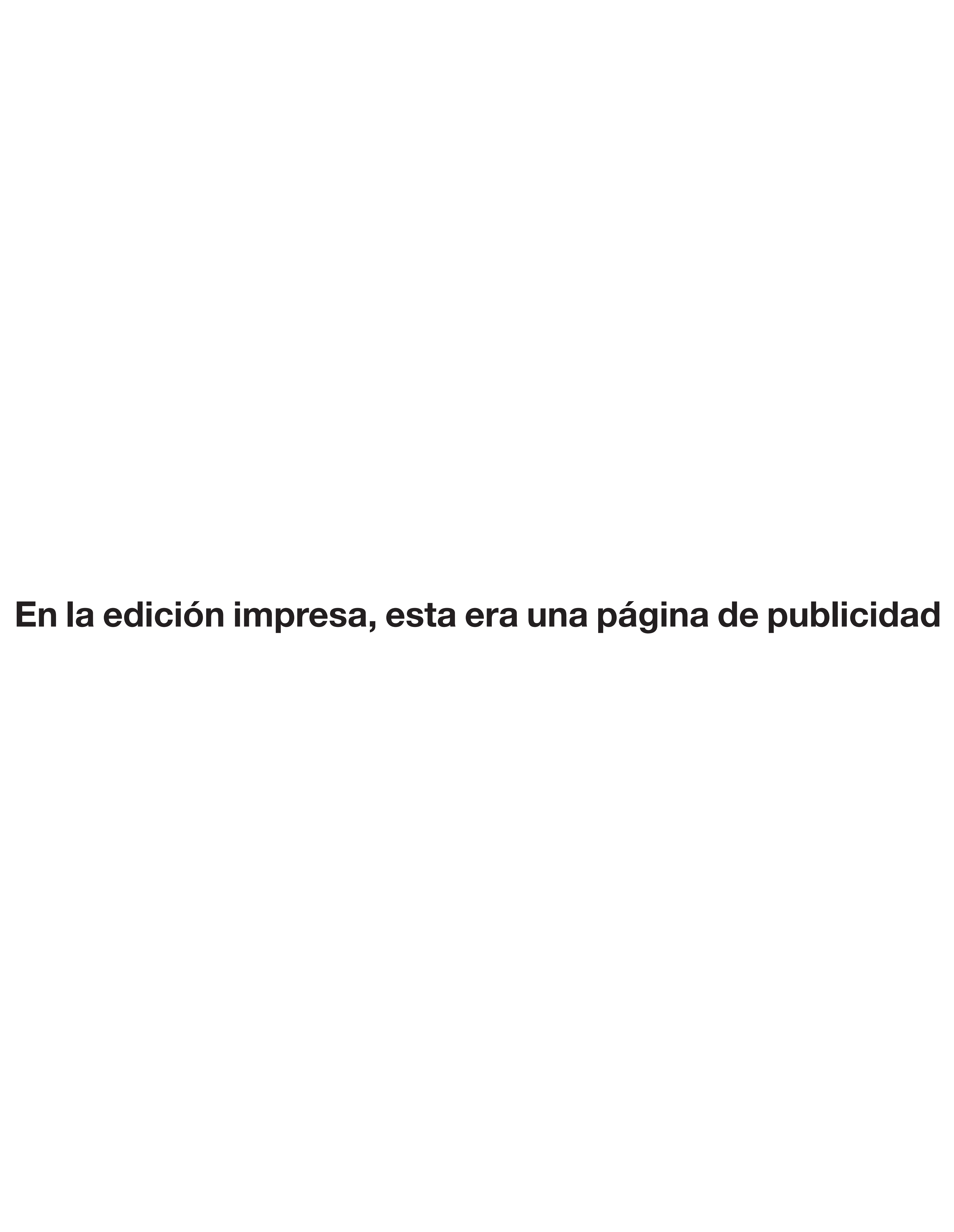
SPLINTER CELL CHAOS THEORY

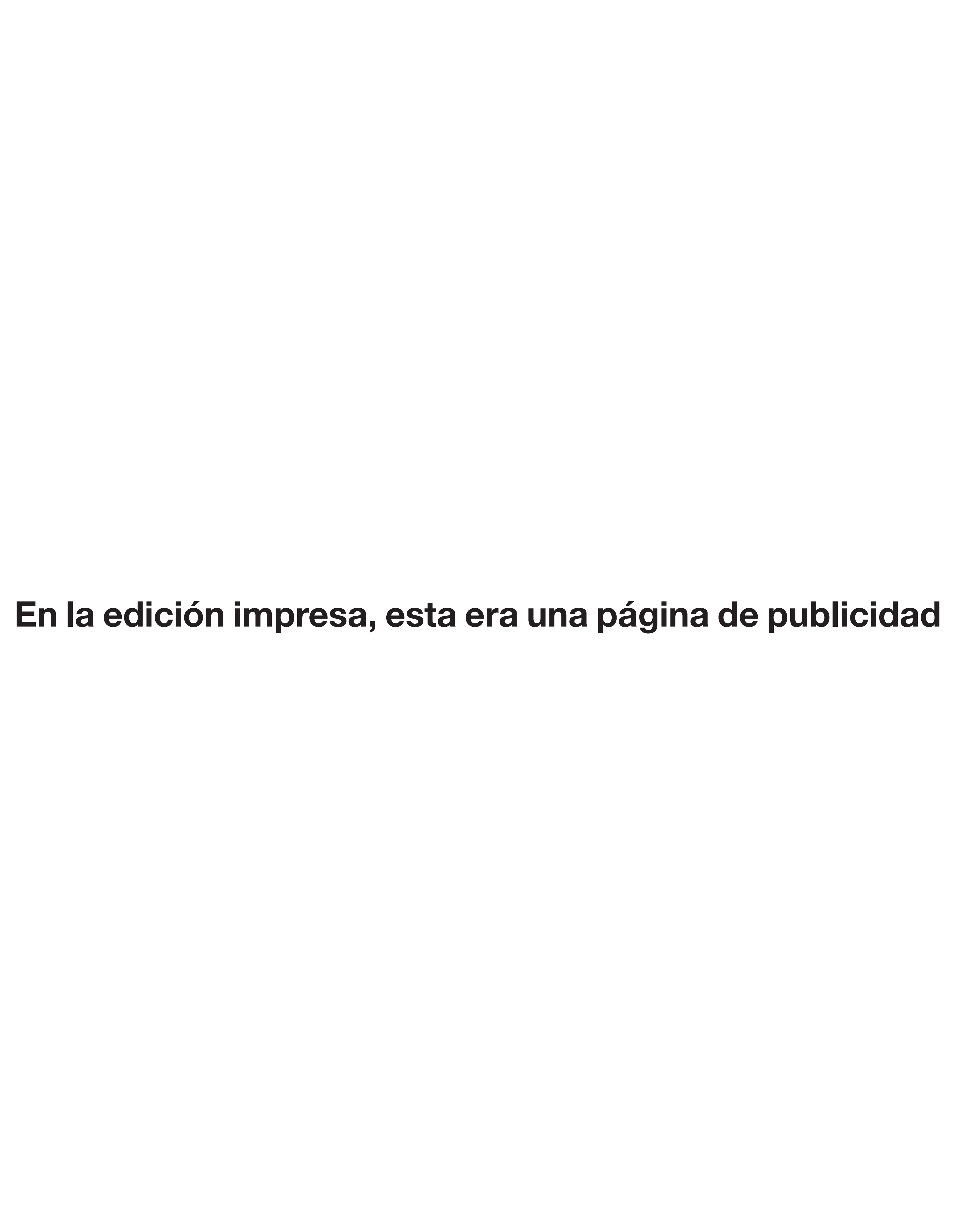
El rey del sigilo volverá en 2005

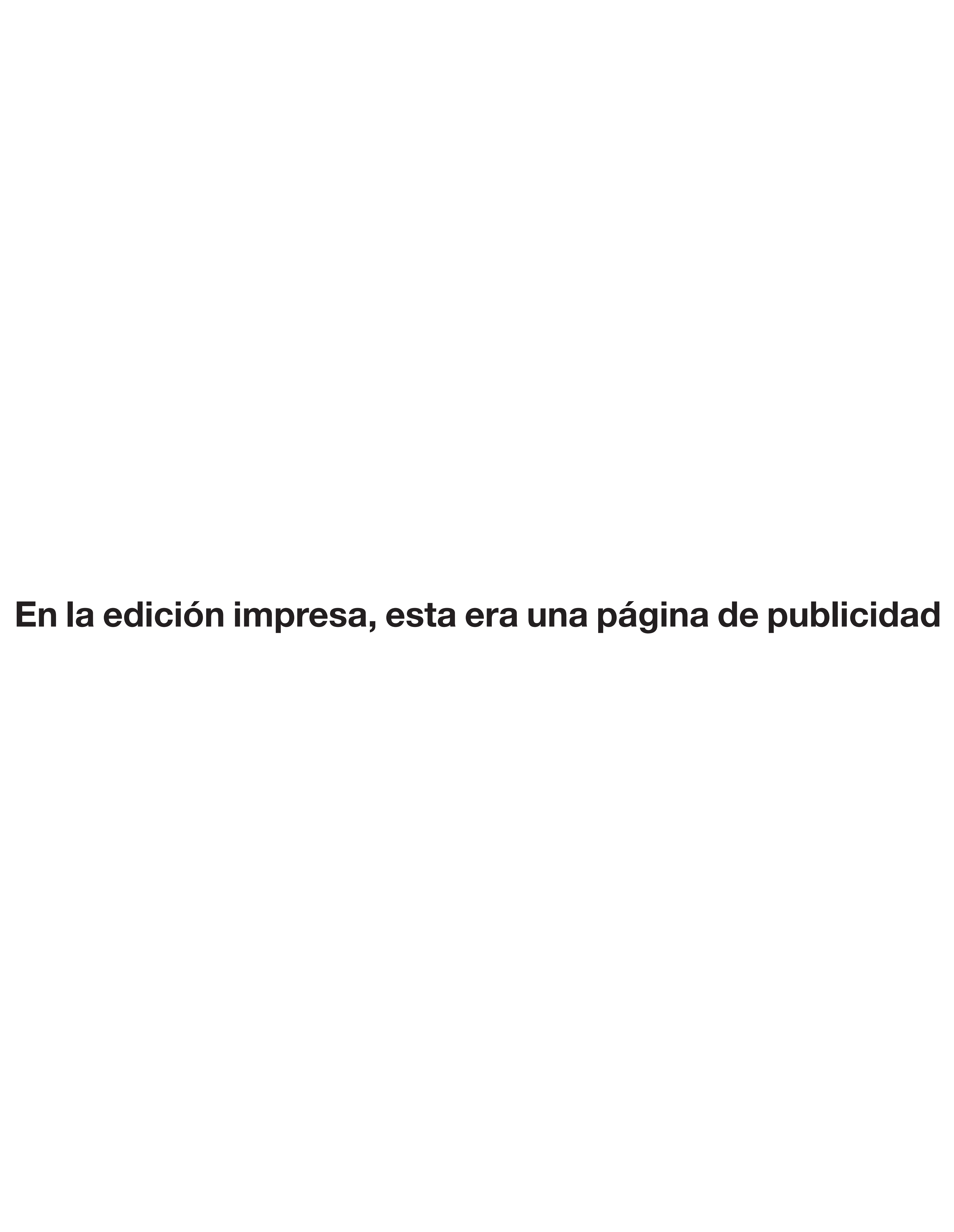
A EXAMEN

Todas las novedades

FIFA 2005
ROME: TOTAL WAR
LOS SIMS 2
WARHAMMER 40K
SILENT HILL 4
KOHAN II
TOTAL CLUB MANAGER
EVIL GENIUS...


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Redacción
Santiago Tejedor (Redactor Jefe)
Jorge Portillo (Jefe de Sección)
Oscar Lera (Jefe de Sección)

Diseño y Autoedición
Lidia Muñoz (Jefe de maquetación)
Laura García

Colaboradores
J. A. Pascual, E. Ventura, M. Cañete, P. Leceta, L. Escribano, J. Martínez, R. Lorente, A. Trejo, J. Moreno, J. Traverso, D. Rodríguez, D. dela Fuente (U.K.)

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original
Paola Procell, Lidia Muñoz

Edita



Directora General
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Subdirector General Económico-Financiero
José Aristondo

Director de Producción
Julio Iglesias

Jefe de Distribución y Suscripciones
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín

Jefes de Publicidad
Gonzalo Fernández, Beatriz Azcona

Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña

Los Vascos,17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

Suscripciones
Tel.: 902 540 777 Fax: 902 540 111
0.09 euros establecimiento de llamada
0.31 euros/min (horario diurno)

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C.
C/Orense, 12-14, 2ª planta. Oficinas 2 y 3
28020 Madrid - Telf.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **EDILOGO** Avda. Sudamerica, 1532
1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.**
Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130 Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V.** Lago Ladoga, 220
Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F.
Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas
Final Avda. San Martín - Caracas 1010 -
Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa
Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: Rivadeneyra
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles
28906 Getafe (Madrid)

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

1/2005

Printed in Spain







HOBBY PRESS es una empresa de AXEL SPRINGER VERLAG



¿A qué jugarás el próximo verano?

Bienvenido, de nuevo, a Micromanía. Aquí estamos con un número en el que vas a encontrar un montón de novedades, tantas que a nosotros casi también nos han pillado por sorpresa. Sabíamos que octubre iba a ser un mes importante. Estaba claro desde hacía tiempo, siempre y cuando las previsiones para los lanzamientos de nuevos juegos no se fueran al traste; ya sabes, retrasos y todas esas cosas que le ponen sal a la vida. Pero, desde luego, no podíamos imaginar que tanto y es que a veces... parece que el futuro se nos echa encima.

No me dirás que es normal que cuando estás jugando en lo mejor de ese estupendo «Doom 3» y te has quedado tan satisfecho al acabar con el Cyberdemon, te vengan los chicos de Raven y te digan: "oye, pues ahora mira esto. Tenemos un montón de información que darte sobre ¡«Quake IV»!

Y es que, amigo, cuando te hacen una oferta así no la puedes rechazar. Aunque sabemos que aún queda mucho tiempo para que «Quake IV» esté listo –ponle el próximo verano, como muy pronto– ¿cómo nos íbamos a negar a ofrecerte una información, en exclusiva, como ésta? Sí, ya sé. Es un fastidio que nos pongan los dientes largos, cuando aún estamos recuperándonos de los juegazos del mes pasado, para luego decirnos que hay que esperar pero... oye, peor sería que no nos hubieran dicho nada y aguantar meses de rumores, ¿no?

El caso es que, en fin, ya has visto la portada de este mes, «Quake IV»; casi me da vértigo pensar lo rápido que va todo, pero mejor lee el reportaje que te hemos preparado y descúbrelo tú mismo.

De todos modos ya te he avisado de que este número es especial y la cantidad de novedades que hay es casi escandalosa... Hagamos juntos un rápido repaso: reportajes de «Splinter Cell. Chaos Theory» –que se ha retrasado, a última hora, hasta marzo de 2005, ¡vaya por Dios!–, del impresionante «Imperial Glory», de Pyro; reviews de «Los Sims 2», «Rome. Total War», «Silent Hill 4», «Evil Genius», «Dawn of War»... previews de «Larry Magna Cum Laude», «Sid Meier's Pirates!» y «Scrapland», un completo reportaje sobre los mejores JDR online del momento, guía de «Doom 3»... Vamos, que no te vas a aburrir.

Redondeamos esta cita mensual con un DVD cargado de demos, el estupendo «Startopia» de regalo –¡verás que risas!– y una gran base de datos con más de 2500 trucos para tus juegos favoritos.

Como siempre, espero tus mensajes para qué me digas qué te ha parecido este número. Nos vemos el mes que viene.



Reportajes, trucos, juegazos y, encima, la exclusiva de «Quake IV». Un buen mes, ¿no?

Francisco Delgado Director
f.delgado@micromania.es



sumario



Pág. 40

Preview

LEISURE SUIT LARRY MAGNA CUM LAUDE
Nuevo aspecto, nuevo sistema de juego... pero el mismo Larry de siempre. El antihéroe por excelencia ha vuelto.



Review

ROME: TOTAL WAR
Las legiones romanas avanzan y el género de la estrategia se rinde a su paso. Descubre por qué.

Pág. 64



Reportaje

IMPERIAL GLORY
Descubre todos los secretos del próximo trabajo de Pyro y hazte con el poder en la Europa del S. XIX.

Pág. 34



Pág. 56

Reportaje

SPLINTER CELL CHAOS THEORY
De primera mano y recién salida de los estudios de Ubi en Canadá, te traemos toda la información del próximo juego protagonizado por Sam Fisher.

En este número

Revista Micromanía Nº 117 - Octubre 2004

¡¡De regalo!! DVD para PC con 15 DEMOS y UN JUEGO COMPLETO

¡¡Todos los meses junto con Micromanía!!



Este mes, juego completo original «Startopia», una completa aplicación con más de 2.500 trucos para PC, las 15 mejores demos, previews, extras, actualizaciones...





Pág. 134

Reportaje
» JUEGOS DE ROL ONLINE
Todo lo que siempre quisiste saber sobre los juegos en mundos persistentes.

Pág. 26

Reportaje
QUAKE IV
La nueva entrega de esta serie mítica ya está en marcha. ¿Quieres conocer todos los detalles?



Solución
DOOM 3
Los secretos mejor guardados del juego más potente del momento.

Pág. 122

índice por juegos



▲ Los rumores venían sucediéndose desde hace meses, pero parece confirmarse que esta vez sí va en serio. «Half-Life 2» podría estar listo para empezar a duplicarse en breve.

¡¡Se ha confirmado!! «Half-Life 2» aparecerá antes de acabar 2004

¿Esta vez va en serio, Valve?

¿Otro rumor? ¿Otra fecha ficticia? Pues ni lo uno ni lo otro. No es un rumor, sino una noticia oficial. Pero, eso sí, no se ha confirmado fecha, sólo que «Half-Life 2» aparecerá en breve.

➔ Acción ➔ Valve Software ➔ Vivendi Universal ➔ Noviembre/Diciembre 2004

La noticia saltó a mediados de septiembre y se ha extendido como un reguero de pólvora provocando todo tipo de rumores y discusiones. Pero, lo mejor, es que esta vez no es un rumor.

¿De qué hablamos? Pues de la confirmación de que «Half-Life 2» está acabado... Al menos, por parte de Valve. A ver, vamos a contar toda la historia con detalle, para que nadie se pierda. A mediados de septiembre Gabe Newell, el mandamás de Valve, aseguró que Vivendi, la distribuidora de «Half-Life 2» en todo el mundo había recibido una versión final del juego para su aprobación –lo que se llama en el argot de los desarrolladores un "release candidate"–. Esa misma confirmación llegó poco después por parte de Doug Lombardi, director de marketing de Valve, ya que las declaraciones de Newell se habían realizado en un foro de Internet. Y, finalmente, en Vivendi nos han dicho que sí. Que es cierto y que esa versión existe y que la tiene Vivendi. ¿Significa esto que «Half-Life 2» está a punto de salir? Pues sí... y no.

La cuestión es que Vivendi ha de dar el visto bueno a esa versión. Si dice que todo está OK, entonces se empezarán a integrar las versiones localizadas –traducidas– del juego, se empezará a duplicar y a distribuir. Lo que puede llevar un mes o algo más. Pero si Vivendi dice que no... Mejor no pensarlo, porque ya no nos queremos ni imaginar cuándo podría salir el juego.

El caso es que Valve dice que «Half-Life 2» está acabado y que han hecho el juego que querían hacer, tras los numerosos retrasos y problemas del desarrollo. ¡Por fin! ■



▲ Lo que Valve ha estado preparando durante estos meses de retraso tiene muy, pero que muy buena pinta.

«Half-Life 2» será un universo vivo: podrás relacionarte con otros personajes que te guiarán en el juego

Ya es oficial el desarrollo de «Stronghold 2»

¡¡Hala, a asediar castillos!!

➔ Estrategia ➔ Firefly Studios/Global Star Software ➔ Take Two ➔ Principios 2005

Una de las series de estrategia más originales de todos los tiempos vuelve a comienzos de 2005, repleta de innovaciones y mejoras en cuanto a su calidad gráfica y opciones de juego.

«Stronghold 2» se pasa al universo 3D –el de verdad, no el de perspectiva isométrica, como los juegos anteriores de la serie– e incluirá dos tipos de campaña individual y un multijugador realmente potente. La más original variación del modo individual es la campaña que se desarrollará íntegramente en el interior de un castillo.

«Stronghold 2» te dejará manejar miles de unidades simultáneas en pantalla, con un detalle gráfico realmente elevado. Ya sabes, ¡a asediar! ■





▲ Si eres un fan de los juegos de estrategia medieval, «Stronghold 2» hará realidad todos tus deseos.

Podrás conectarte a la realidad en 2005

Matrix Online, en Enero

➔ JDR Online ➔ Monolith ➔ Enero 2005

Tras el anuncio de la apertura del testeo público de la beta de «Matrix Online» nos las prometíamos muy felices con las previsiones de lanzamiento del juego para noviembre.... Pero, no. Los ajustes que tiene que realizar Monolith son numerosos, así que toca esperar.

Pero se ha confirmado que a comienzos de 2005 –posiblemente el mismo mes de enero– ya te puedas conectar a la nueva realidad de «Matrix Online», cuya acción transcurre después de la tercera película, con un montón de humanos que han despertado voluntariamente a la nueva realidad. ■



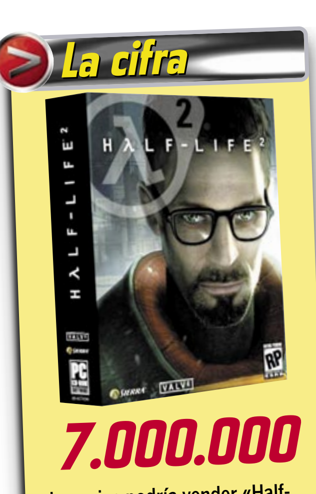
► La pastilla roja abrirá tus sentidos a la realidad, pero tendrás que esperar aún unos meses para probarla.

▲ Si Vivendi da el visto bueno a la versión que Valve ha preparado de «Half-Life 2» como definitiva, puede que tengas el juego en tus manos el próximo mes de noviembre.

▲ Gordon Freeman vuelve a la acción, sólo que en un escenario muy diferente al de Black Mesa. Ciudad 17 es el nuevo mundo de «Half-Life 2».

▲ La calidad gráfica de «Half-Life 2» y su complejo guión prometen tenernos enganchados al ordenador durante horas y horas.

La cifra



7.000.000

de copias podría vender «Half-Life 2» en 2005. Son cifras de analistas financieros que, preguntados por las pérdidas de Vivendi en su último año fiscal, estiman que la compañía solucionará sus problemas de rentabilidad gracias a Valve y «Half-Life 2», en 2005. ¡Casi nada! ■

La nueva estrategia bélica se inspira en el terrorismo

¿Podría ser realidad...?

➔ Estrategia ➔ Atari ➔ Primavera 2005

Dicen que la realidad siempre supera a la ficción. Lo que no puede ser más cierto cuando los creadores de juegos se inspiran en conflictos bélicos a la hora de diseñar nuevos proyectos. ¿La prueba?: «Act of War».

El juego te meterá en medio de una conspiración creada por las grandes petroleras, que se dedican a financiar a grupos terroristas para conseguir que el precio del crudo se dispare y obtener beneficios escandalosos. Sólo una fuerza militar especial, que tú dirigirás, podrá pararles los pies en ciudades como San Francisco, Washington, Londres o Moscú.

El guión viene firmado por Dale Brown, ex capitán de las fuerzas aéreas de los Estados Unidos, reconvertido en novelista de éxito. ■

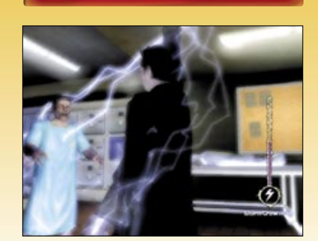


▲ Terrorismo, petroleo y guerras urbanas. La guerra más real se pasa al PC como juego de estrategia.



▲ Al mando de una fuerza de operaciones especiales tendrás que acabar con la amenaza terrorista.

últimahora



El Infierno está de moda. SCi ha conseguido la licencia para juego de «Constantine», la nueva peli de Keanu Reeves. El protagonista es un investigador de lo paranormal que ha ido y vuelto del Infierno. ¿Su objetivo? Ayudar a una policía a investigar el suicidio de su hermana.

Aires japoneses para Proein. La conocida compañía española se ha quedado con los derechos de distribución en nuestro país de varías de las líneas de producto de Capcom, como «Megaman» o «Fighting Evolution», así como de reediciones de otros títulos.



La nueva generación del rol. Bethesda ha hecho oficial que está trabajando en la cuarta entrea de «The Elder Scrolls», una de las series de JDR más populares de todo el mundo. Se llamará «Oblivion» y llegará en 2006 para tu PC.

Internet, la última frontera... ¿Eres un "trekkie"? Pues si lo tuyo son los klingon, romulanos y la federación estás de enhorabuena, porque se acaba de anunciar el desarrollo de un JDR online basado en la popular serie "Star Trek". Lo desarrolla Perpetual Entertainment y se espera que salga en 2007.



Una guerra alternativa. Es la propuesta de Kylotonn, estudio formado por los creadores de «Iron Storm». Su nuevo proyecto se llama «Bet on Soldier» y su guión narra una guerra entre los Estados Unidos de Europa y la Coalición Ruso-Mongola.

El Termómetro

Caliente

Internet está calentito tras la puesta en marcha por parte de todos los proveedores de acceso a la red de las nuevas velocidades de acceso y sus tarifas correspondientes a través de ADSL. ¿Vía libre para disfrutar a tope de los juegos en PC, o un nuevo paraíso para los piratas?

¿Ha visto Square finalmente la luz en el PC? La cosa está que arde tras la confirmación de que los creadores de «Final Fantasy» tienen en desarrollo un nuevo JDR online para PC, previsto para 2006. Su nombre es «Fantasy Earth. The Ring of Dominion». Eso sí, los puñeteros aún no han dado detalles de cómo será.

Templado

La de risas que nos hemos echado los últimos días a costa de «Duke Nukem Forever»... Hace poco un jefazo de Take 2 dijo que el equipo había vuelto a cambiar de motor gráfico, usando el de «Doom 3». A las pocas horas George Broussard dijo que de eso nada y que el desarrollo seguía a buen ritmo... ¡A ver si se aclaran!

Hablando de «Doom 3» ahora se afirma que la película basada en el juego finalmente sí se rodará y que Universal ya tiene fichados al director y al protagonista. Éste será Karl Urban, el actor que hizo de Eomer en las pelis de "El Señor de los Anillos".

Frío

Como un témpano nos hemos quedado al saber que Acclaim, un histórico de los videojuegos, cierra sus puertas. Los rumores venían desde hace tiempo pero las deudas de más de 100 millones de dólares han hecho imposible el mantenimiento de la compañía.

Las cancelaciones siempre son una mala noticia. Pero tan seguidas, son peor. Codemasters ha cancelado «Dragon Empires» y «Wartime Command». Y luego llega Atari y dice que al final no distribuirá «Top Spin» en España... ¡cómo está la cosa!



▲ Las calles de Los Santos, a principios de los 90 son un gran contraste. Conviven lo más granado de la sociedad del crimen con las estrella de cine...



▲ En PC tendremos que esperar muchos meses para disfrutar del nuevo «GTA». Esperemos que la diferencia de tiempo con la versión de PS2 merezca la pena.

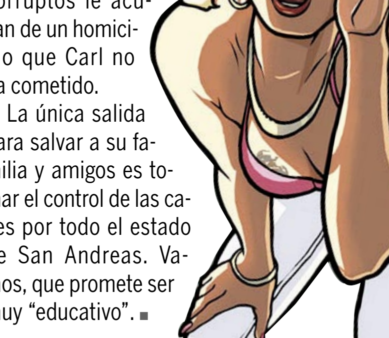
Pues sí, el nuevo «GTA» también saldrá en PC

Hermano, deja la vida criminal

➔ **Acción** ➔ **Rockstar/Take 2** ➔ **Verano 2005**

Aunque era un secreto a voces y estaba cantado que, como ha venido pasando con sus predecesores, acabaría apareciendo en PC, Rockstar ha confirmado que «GTA. San Andreas» estará listo en su versión de compatibles en la segunda mitad del próximo año.

En esta ocasión, el guión se centra en el personaje de Carl Johnson. Estamos a principios de los 90 y Carl ha vuelto a su hogar, Los Santos, San Andreas. Tras cinco años de ausencia, Carl se encuentra con sus amigos a punto de arruinar su vida por una loca carrera criminal, a su madre asesinada y, por si fuera poco, un par de polis corruptos le acusan de un homicidio que Carl no ha cometido.



La única salida para salvar a su familia y amigos es tomar el control de las calles por todo el estado de San Andreas. Vamos, que promete ser muy "educativo". ■

Y luego dicen que los juegos no son un arte...

Myst es oficialmente una obra de arte

➔ **Industria** ➔ **Cyan/Ubisoft** ➔ **Septiembre 2004**

Durante los días 17, 18 y 19 de septiembre, diseños de la serie «Myst» se exhibieron en el Museo Dalí de Londres junto a las obras del artista de Figueres (muy apropiado, por otra parte). Es la primera vez que una exposición así se da en una galería de arte europea, lo que implica un reconocimiento de la calidad artística de «Myst». ¡Y luego algunos no paran de meterse con los videojuegos! ■

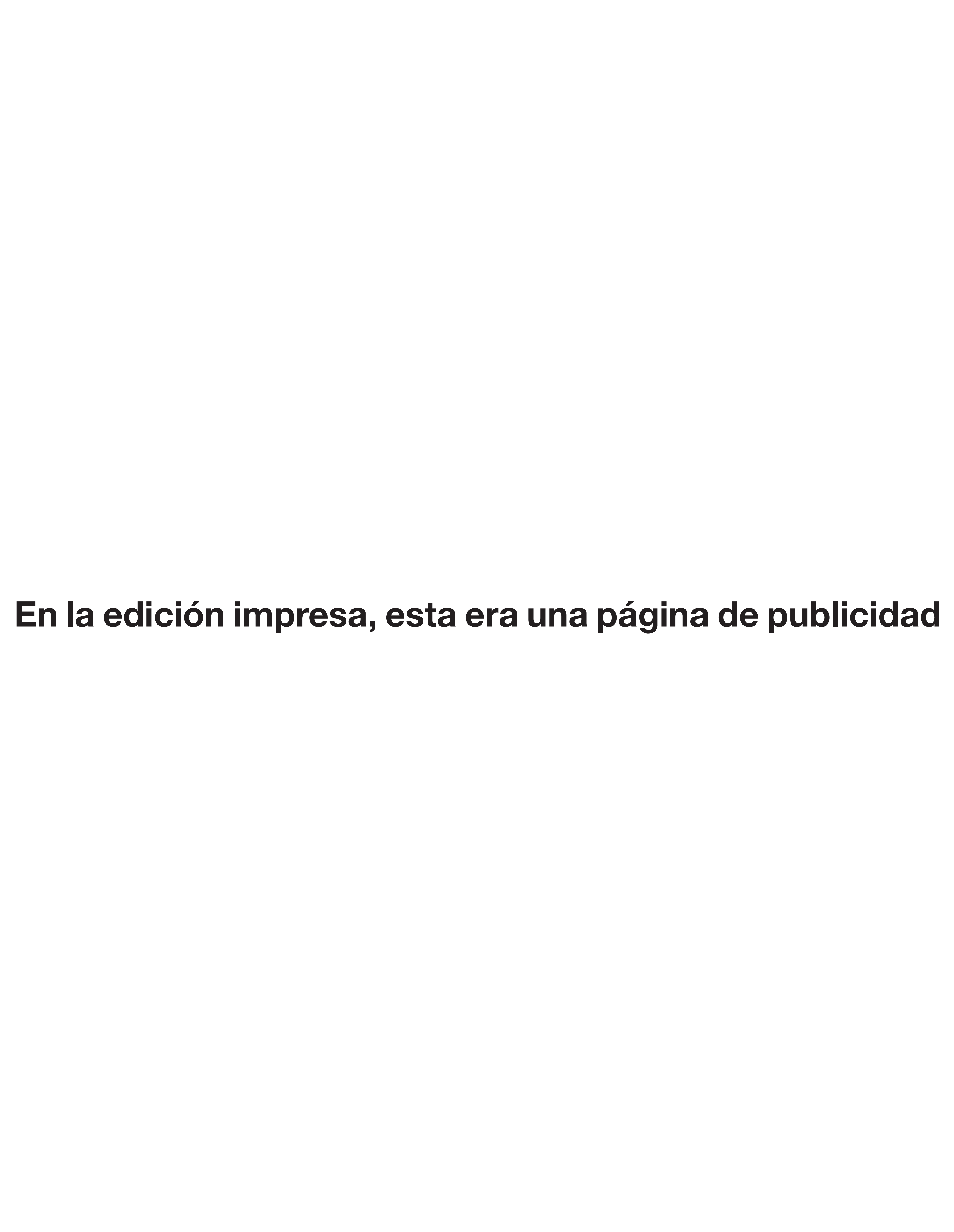


¿Sabías que...

...en una entrevista concedida a la página web de CNN, John Carmack ha asegurado que podría retirarse del mundo de los juegos definitivamente?



Carmack afirma que tras el desarrollo de un nuevo proyecto de id Software, que se prevé esté listo para 2006, no sabe si seguirá haciendo juegos o se dedicará a su otra gran pasión: el diseño de cohetes espaciales... ¡no es broma! Carmack es el dueño de Armadillo Aerospace, que está trabajando en este campo de cara a viajes comerciales en el espacio.

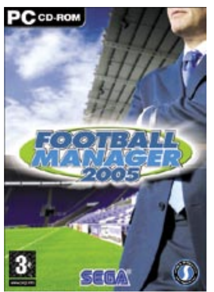

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Breves

Aniversario en plan retro. Es lo que propone Codemasters para celebrar su 18 aniversario: regalar su primer juego, «BMX Simulator», que se puede descargar gratis en: www.codemasters.com/downloads.



Lo anunciamos, pero poquito. THQ ha confirmado el desarrollo de un JDR para 2005, realizado por Iron Lore, estudio formado por antiguos miembros de Ensemble, pero no han querido dar más detalles.



Managers hasta en la sopa. Los últimos en unirse a la fiesta de los managers de fútbol han sido los chicos de Atari, que han anunciado de forma oficial que se encargarán de distribuir en España «Football Manager» para PC, juego desarrollado por Sega. Éste es sólo el último anuncio, pero hemos pasado de tener una sequia de managers en los últimos años a un verdadero aluvión.

¡Menuda alianza! Esto va a ser realmente gordo

Bioware listo para el salto tecnológico

Industria · Bioware/Epic Games · Sin fecha

A muchos les ha cogido por sorpresa, pero los indicios apuntan a que desde hace tiempo Bioware y Epic Games han venido trabajando juntos. Vamos, es que si no, no se explica el anuncio que han realizado hace unos días. Literalmente se ha dicho que un estudio de Bioware ya lleva tiempo trabajando con... ¡el nuevo motor «Unreal Engine 3»!

Parece ser que ambas compañías han firmado un acuerdo de colaboración por el que Bioware utilizará en uno de sus proyectos la nueva y espectacular tecnología gráfica desarrollada por Epic. Eso sí, lo único que está claro es que no se trata de «Neverwinter Nights 2», ni de «Dragon Age», proyectos ambos que ya llevan tiempo en preparación, pero están basados en tecnología propia de Bioware.

En otras palabras, se viene a confirmar que Bioware tiene en cartera un tercer juego nuevo, del que no quieren dar más detalles: ni fecha, ni nombre, ni características, pero que no tiene nada que ver con los proyectos ya conocidos de la compañía. ¡En fin!, esperemos que les de por actualizar información y nos saquen de dudas. ¡Que nos estamos mordiendo las uñas!



▲ Esto es «Unreal Engine 3». Ahora, imagina lo que una compañía como Bioware puede hacer con esta tecnología en sus manos... ¡para echarse a temblar!



▲ Se ha confirmado que la tecnología de Epic no será utilizada en «Dragon Age», el otro gran proyecto de Bioware junto a «Neverwinter Nights 2».

«Mortyr II» está a punto de salir

La guerra sigue y esta vez es algo personal

Acción · MIrage · Noviembre 2004

Si tienes buena memoria –que sabemos que la tienes– te acordarás de «Mortyr», un juego ambientado en la Segunda Guerra Mundial con la particularidad de que su protagonista viajaba en el tiempo hasta la mitad del siglo XXI, tiempo hasta el que los nazis habían extendido su poder en el mundo tras ganar la guerra.

La segunda parte está a punto de llegar. El protagonista, Sven Mortyr, ya no viaja por el tiempo pero en una misión en su Noruega natal descubre que su padre ha sido secuestrado por los nazis para crear una superarma y, claro, sólo él podrá evitarlo. Aunque quien dice él, dice tú...



El mundo de Cornweth necesita tu ayuda, ¿estás dispuesto?

¡Más rol, por favor!

JDR · 3D People/Project 3 Interactive · Octubre 2004

3D People es un estudio muy joven que ha estado trabajando con Project 3 Interactive en el desarrollo de «Kult. Heretic Kingdoms». Se trata de un JDR que nos traslada al mundo de Cornweth. Allí te enfrentarás a más de 50 misiones en las que podrás viajar a dimensiones paralelas.

El guión de «Kult» está escrito por Chris Bateman, diseñador de «Discworld Noir» y «GhostMaster», y entre otros detalles permite que el juego vaya modificando la historia según las acciones que realices... No está mal, ¿eh?



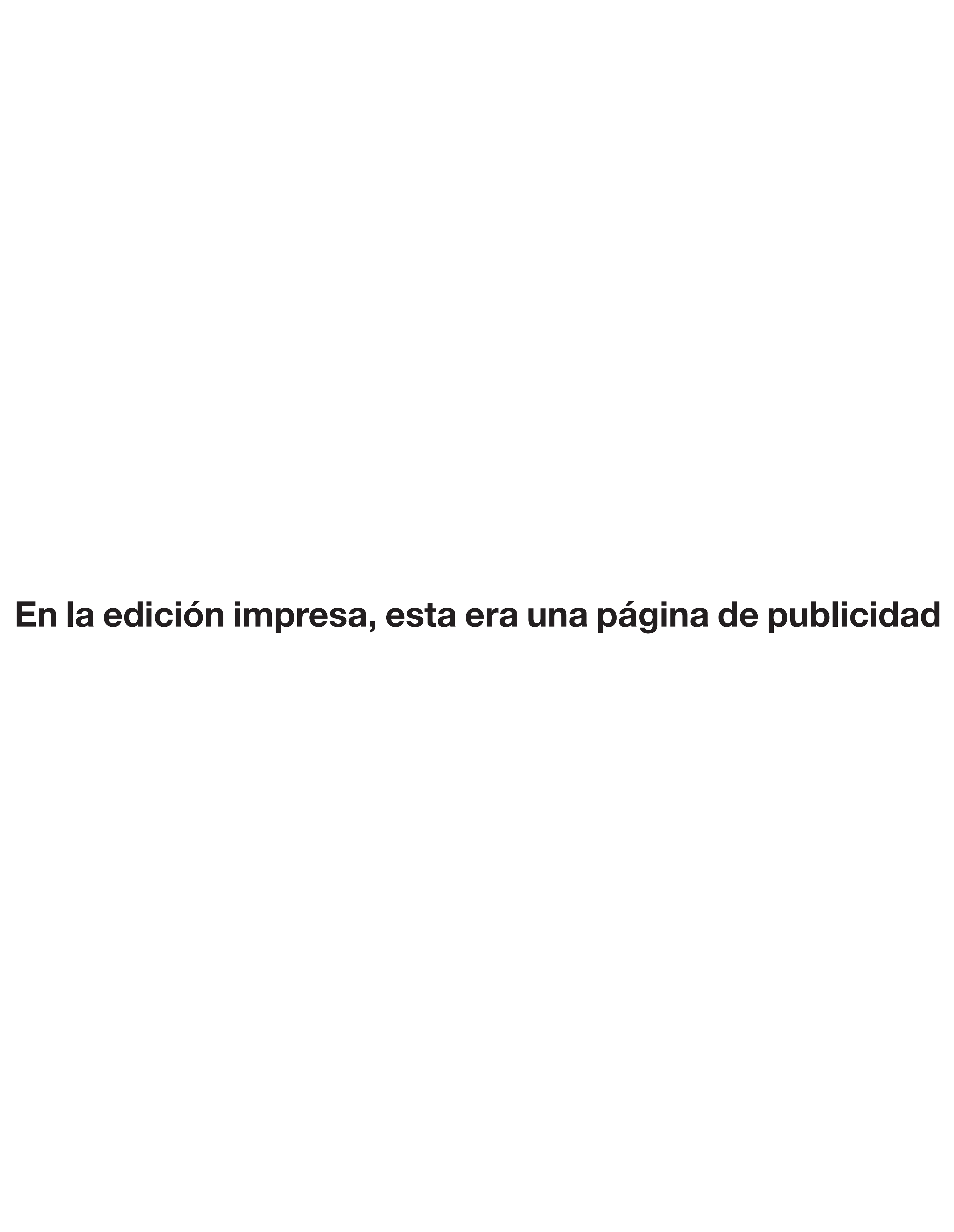
▲ En «Kult» podrás recorrer 50 universos y adquirir hasta cien destrezas diferentes.

En voz baja...

...Todd Hollenshead, Director General de id Software, vuelve a esta sección tras haber afirmado en una entrevista que ya se ha licenciado a un estudio de desarrollo "muy conocido" el motor de «Doom 3» para la creación de un nuevo juego, totalmente original.



Original, pero... ¿genial como Pinky?


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Los + esperados



*Un par de juegos salen ya de esta lista y le damos la bienvenida a otras tantas novedades. Y son realmente espectaculares. ¿Que no te lo crees? Pues lee, lee y te lo creerás: **«Caballeros de la Antigua República II» y... ¡tachán! «Quake IV»**. Vamos, ¡cualquier cosa!*



Parrilla de salida

Vampire: The Masquerade. Bloodlines



OCTUBRE 2004 · ROL · TROIKA GAMES/ACTIVISION · PC

La sangre te late cada vez con más fuerza... No lo dudes, hay un vampiro cerca dispuesto a hincarte el diente.

La Batalla por la Tierra Media

NOVIEMBRE 2004 · ESTRATEGIA · E.A. PACIFIC/E.A. GAMES · PC

Cuando lo ves te imaginas al mismísimo Tolkien dictando cada detalle de su mundo a los programadores, para que todo fuese como él lo imaginó. ¿Estará vivo Tolkien?

Medal of Honor: Pacific Assault



NOVIEMBRE 2004 · ACCIÓN · E.A. L.A./E.A. GAMES · PC

Cada vez queda menos. Ya hemos probado la primera beta. La demo ya está disponible... Vamos, que esta vez parece que sí, que el mes que viene asaltamos el Pacífico.

Need For Speed: Underground 2

NOVIEMBRE 2004 · VELOCIDAD · E.A. GAMES · PC, XBOX, PS2, GAMECUBE

Si aún no te ha tocado la fiebre del tuning, prepárate. Con este juego ya no podrás resistirte por más que lo intentes. ¡Pisa a fondo!

Calentando Motores

Caballeros de la Antigua República II. Los Señores Sith



DICIEMB. 2004 · ROL · OBSIDIAN/BIOWARE/LUCASARTS/ACTIVISION · PC

Si todo va bien, lo tendremos en sólo un par de meses. En Navidad la Fuerza te va a inundar, de nuevo.

Half-Life 2

FINALES 2004 · ACCIÓN · VALVE/VIVENDI · PC

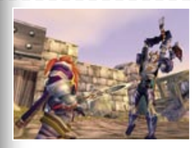
¡Esta vez sí! ¡Que sí, que dicen que sale! Lo repetimos, ¡que sí, que esta vez dicen que «Half-Life 2» está a puntito! Pero, por si acaso, tú cruza los dedos...

World of Warcraft

FINALES 2004 · ROL · BLIZZARD · PC

Seguimos dándole que te pego a la beta de test y cada vez nos va gustando más. «Blizzard» va camino de hacer una de sus maravillas, la primera de rol online.

Splinter Cell. Chaos Theory



MARZO 2005 · ACCIÓN · UBISOFT · PC

No es propio de Sam Fisher lo de no ser puntual y, pese a que su llegada se retrasa hasta Marzo, confiamos en que haya sincronizado bien su reloj para esta operación.



En boxes

Black & White 2



2005 · ESTRATEGIA · LIONHEAD/EA · PC

Se va, se va a 2005 sin remisión, a no ser que salte la sorpresa a última hora y nos digan que lo veremos en Navidad. Pero nos tememos que los últimos rumores dicen lo contrario...

F.E.A.R.

2005 · ACCIÓN · MONOLITH STUDIOS/VIVENDI · PC

Nuevas imágenes y algo más –muy poquito– de información para uno de los juegos que tienen pinta de convertirse en un bombazo el próximo año.

Quake IV

2005 · ACCIÓN · RAVEN/id SOFTWARE/ACTIVISION · PC

Cuando no acabamos de recuperarnos del lanzamiento de «Doom 3» nos empiezan a poner los dientes largos con «Quake IV»... ¡Pero mira que tienen mala idea!



Codemasters pone a punto su «Manager de Liga»

¡¡Oe, oe, oe, oeeeee!!

Deportivo/Manager · Codemasters · Octubre 2004

Parece mentira, pero es la pura verdad. Han tenido que pasar cinco años para que un juego como «Manager de Liga», de Codemasters, haya podido llegar al PC después de aparecer en consolas. Vamos, que parece que los jugadores de PC no sabíamos lo que era un manager de fútbol.. ¡Ay, qué cosas que hay que ver!

En todo caso, ya está confirmado que a finales de este mismo mes de octubre el juego hará su aparición en PC, incluyendo las ligas de España, Alemania, Reino Unido, Francia, Italia, Portugal, Holanda y Escocia. Por supuesto, el juego estará completamente traducido y doblado al castellano, como era de esperar.

«Ford Racing 3» ya calienta motores

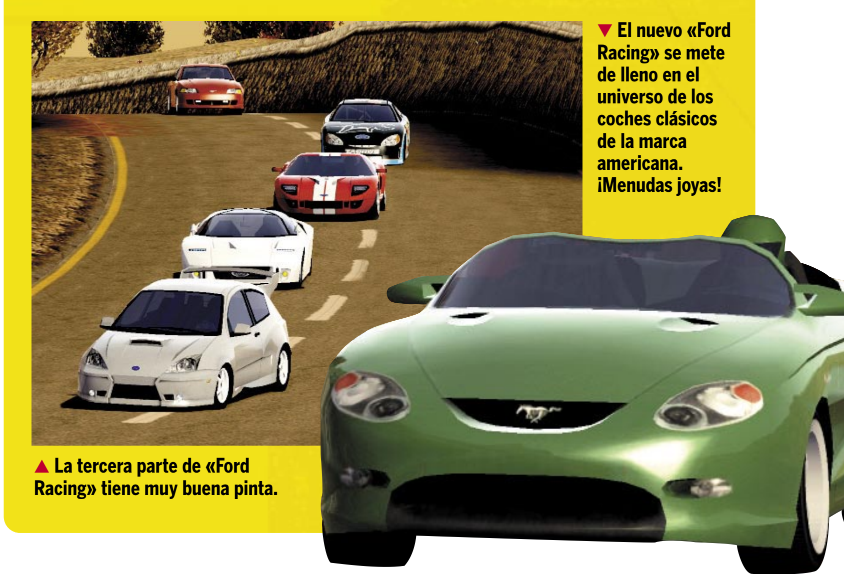
Clásicos de las cuatro ruedas

Velocidad · Razorworks/Empire · Noviembre 2004

El próximo mes de noviembre va a estar calentito en cuanto a juegos de coches se refiere. Al ya esperado «NFS Underground 2» se le unirá la tercera parte de «Ford Racing», que Razorworks tiene ya casi a punto.

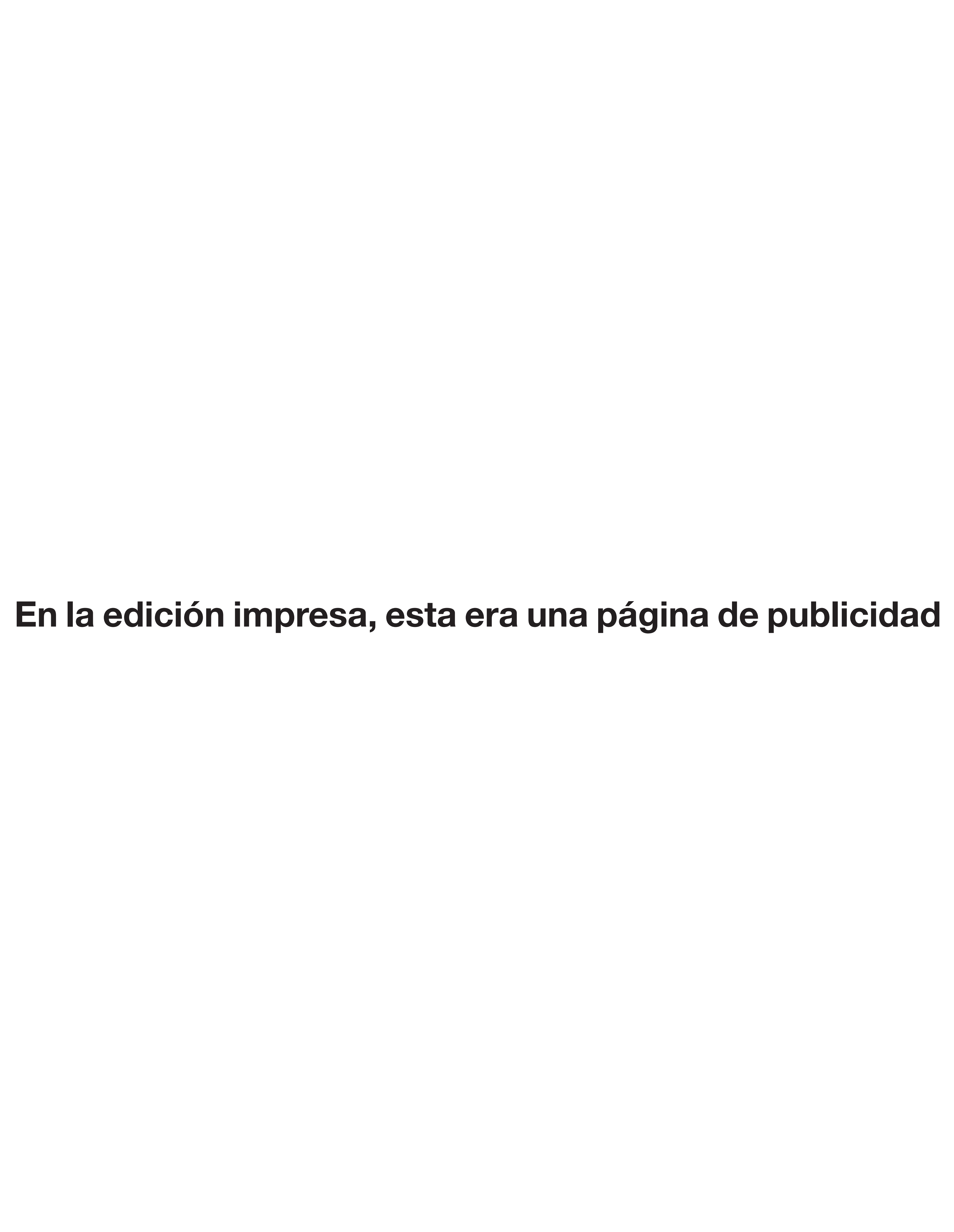
«Ford Racing 3», como sus predecesores, se basa en la conducción arcade de distintos modelos del fabricante americano. La gran novedad está en la inclusión de modelos clásicos de Ford y de nuevas opciones de competición.

En cuanto a los coches «Ford Racing 3» incluirá nada menos que 55 vehículos distintos, desde el conocido Mustang al antiquísimo Modelo T. Las modalidades de competición se dividirán en dos grupos: conducción en carretera y campo a través. En total, podrás participar en once tipos de carreras, desde las de habilidad hasta las de competición pura y dura. La versión PC tendrá, además, opciones multijugador en Internet.



▼ El nuevo «Ford Racing» se mete de lleno en el universo de los coches clásicos de la marca americana. ¡Menudas joyas!

▲ La tercera parte de «Ford Racing» tiene muy buena pinta.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

¡¡Acción espectacular!!

F.E.A.R.

MONOLITH/VIVENDI · ACCIÓN/SURVIVAL HORROR · 2005

▶ **Pero, ¿quién es este pequeño monstruo?** Sí, «F.E.A.R.» no será sólo un espectáculo majestuoso de acción intensa. Su gran hallazgo es combinarla con una ambientación plagada de toques de horror y gore. Algo así como si juntaras «Matrix» con «Silent Hill». Una combinación que te dejará ver escenas tan dantescas como la de esta pequeña niña –¿un fantasma?–, eliminando a fornidos marines sin mover una sola pestaña. ¡Espeluznante! ■





▲ **Solo ante el peligro.** No lo dudes. «F.E.A.R.» es uno de esos juegos que seguirá a pie juntillas una de las reglas de oro de la acción más clásica: te las tendrás que ver tú solito contra legiones de enemigos. Todo empezará cuando los chicos de tu grupo de asalto te dejen en la azotea del edificio que has venido a inspeccionar y nada más saltar de tu helicóptero veas cómo éste es acribillado por el enemigo. ■



◄ **¡LLEGAN LAS NUEVAS IMÁGENES DE LA ACCIÓN MÁS BRUTAL PARA 2005!** Se van descubriendo más detalles de uno de los juegos más impresionantes del próximo año. Nuevas escenas que revelan el espectacular diseño de un título que cada vez está más cerca... ■

▲ **Antes, después... y durante.** Si quieres un perfecto ejemplo del nivel de interacción que te permitirá «F.E.A.R.» y de la tecnología que utilizará, no tienes más que mirar a estas dos imágenes. Fíjate en esa ventanita de la parte superior izquierda, y verás el "antes" de la habitación en la que estás. La transformación durante la acción no puede ser más impresionante. ■

▲ **¿Dónde estás? ¡No huyas, cobarde!** La ambientación futurista de «F.E.A.R.» será realmente magistral. Esta es una buena prueba, con enemigos dotados de tecnología de vanguardia que les permite activar un camuflaje óptico en sus trajes para huir de tu acoso. Ahora los ves, ¡hale, hop!, ahora no. Pero, ten cuidado, que te atacarán en su modo "invisible"... ■

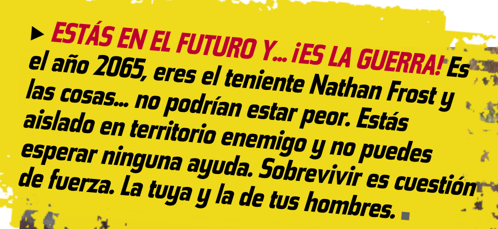
◄ **El enemigo se esconde en todas partes.** Pues sí. Tu "amigo", el del traje invisible, no sólo será capaz de desaparecer como por arte de magia ante tus narices, sino que su equipo de combate le permitirá moverse como una mosca por paredes verticales. En otras palabras, que por donde menos te lo esperes te vendrá un ataque, saltarán sobre tu cabeza o te pegarán un susto de los que hacen época. En «F.E.A.R.» no sólo será necesario tener buena puntería y reflejos, sino unos nervios de acero y una vista de águila. ■



El futuro está en tus manos

Project: Snowblind

CRYSTAL DYNAMICS/EIDOS ACCIÓN INVIERNO 2004

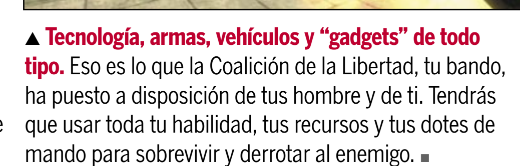


ESTÁS EN EL FUTURO Y... ¡ES LA GUERRA! Es el año 2065, eres el teniente Nathan Frost y las cosas... no podrían estar peor. Estás aislado en territorio enemigo y no puedes esperar ninguna ayuda. Sobrevivir es cuestión de fuerza. La tuya y la de tus hombres.

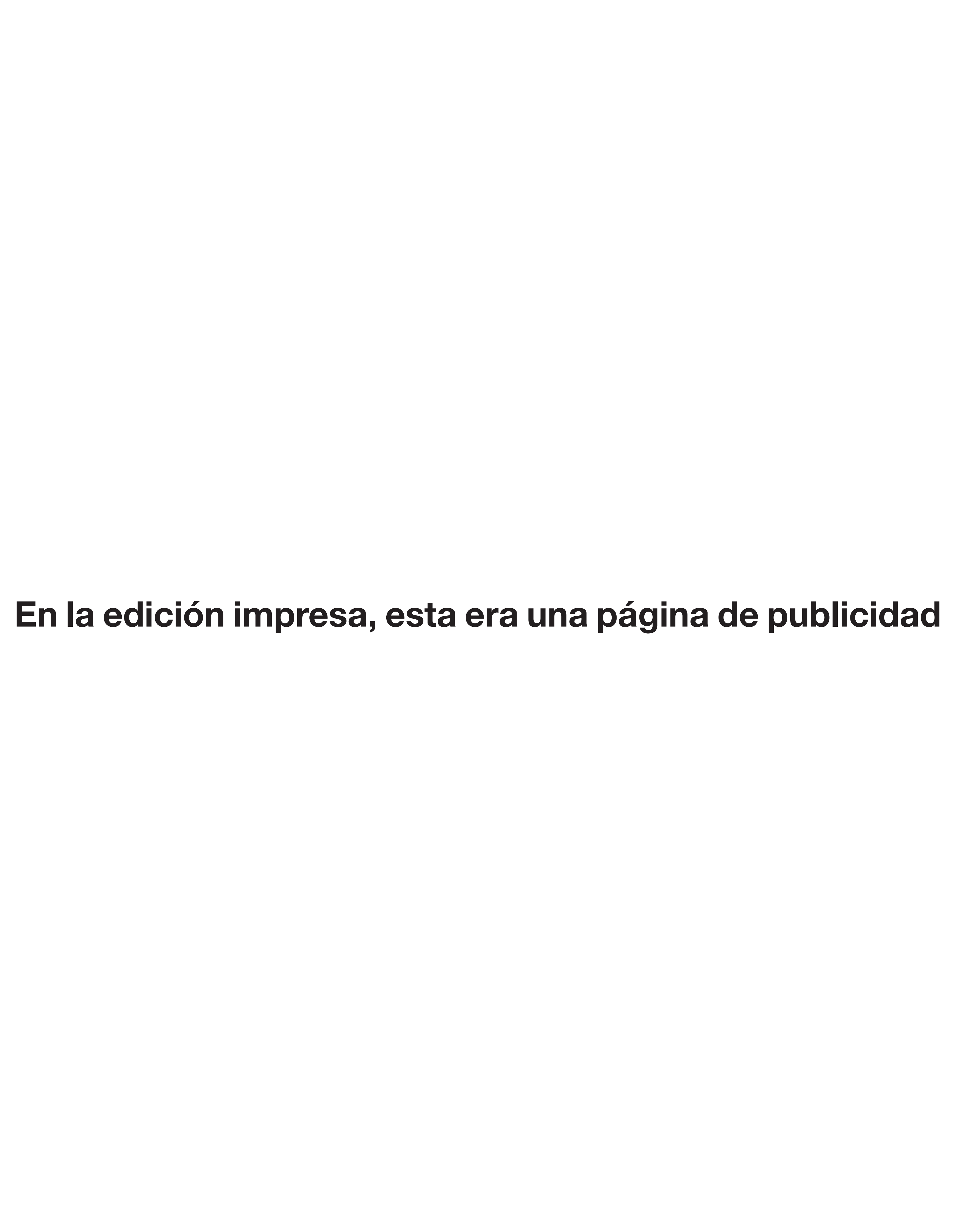
¿Cómo será «Project: Snowblind»? Mezcla «Medal of Honor» y «Deus Ex», agítalo bien y ¿qué tienes? Acción bélica total, repleta de armas de todo tipo, vehículos y un grupo de soldados que te acompañan. Pero, ¡hey, es el futuro! y ahora los soldados tienen sus cuerpos llenos de mejoras biomécanicas...



¿Es este el futuro de los conflictos bélicos? Parece que la realidad, a veces, supera a la ficción, pero... Se ha producido un golpe de estado en territorio enemigo y los terroristas te tienen aislado en su terreno. Tu misión: detener el desarrollo de un arma terrible que puede cambiar la faz del mundo.



Tecnología, armas, vehículos y "gadgets" de todo tipo. Eso es lo que la Coalición de la Libertad, tu bando, ha puesto a disposición de tus hombre y de ti. Tendrás que usar toda tu habilidad, tus recursos y tus dotes de mando para sobrevivir y derrotar al enemigo.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

La República necesita tu fuerza...

Star Wars Republic Comando

LUCASARTS ACCIÓN FEBRERO 2005

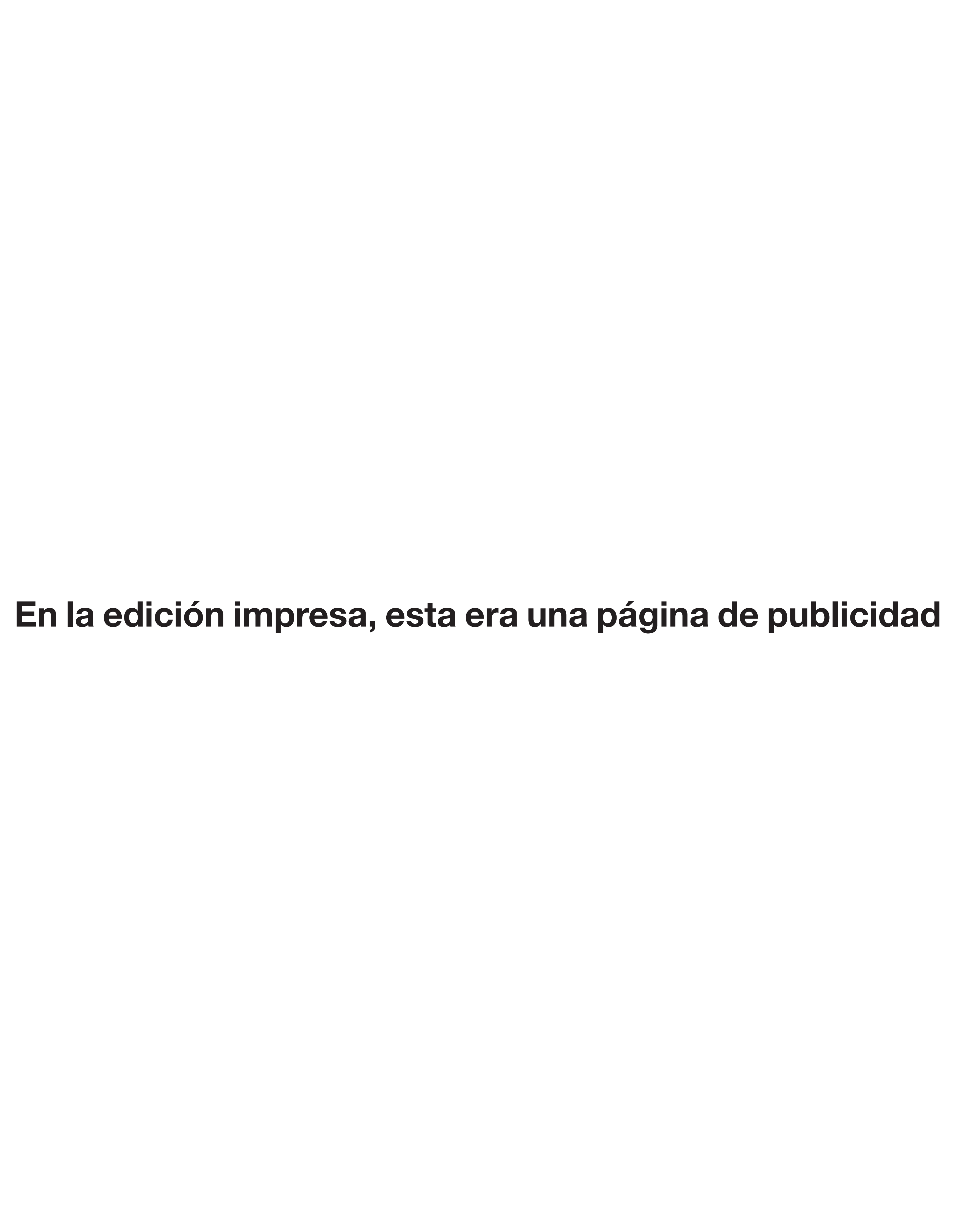
¡DESCUBRE UNA NUEVA PERSPECTIVA EN "STAR WARS"! Ni Jedis, ni Imperio, ni rebeldes... Lo que tú quieres es ser un clon. ¡Pues ahora puedes! Controla a un grupo de cuatro soldados y resuelve las misiones más peligrosas.



Prepárate para descubrir enemigos nunca vistos en "Star Wars". Combatirás contra criaturas espeluznantes –Geodosianos, Droidekas, mercenarios...–, pero ninguno será tan terrible como el nuevo gran villano "made in Star Wars", el General Grievous.

¿Sabías cómo ve un soldado clon? El peculiar diseño del interfaz de «Republic Commando» te pondrá, literalmente, dentro de la piel de uno de los cuatro miembros de tu grupo de asalto. Desde dentro de tu casco, y en una perspectiva subjetiva, podrás dar órdenes y dirigir la acción de tus comandos.

¡A mi orden, atacad! Tus hombres seguirán en cada momento todas las órdenes que les asignes: atacar, cubrir una posición, retirarse... Para ello se ha diseñado un sencillo sistema basado en la visualización de los movimientos que tendrán que llevar a cabo.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Cartas a la redacción

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto.
Un espacio a tu disposición para que opines y te hagas oír.

Como la vida misma

● Acabo de comprar «Los Sims 2» y creo que Will Wright y su equipo se han superado. Gracias a la nueva tecnología 3D han hecho un juegazo impresionante, real como la vida misma. Por ejemplo, fijaos en las caras de los sims. Es espectacular ver cómo cambian a cada momento. La cara de embobado que pone un niño-Sim mientras su abuelo-Sim le lee un cuento... no tiene precio. En fin, que creo que lo que realmente va a atraer a la gente es esto, que los Sims parecen vivos, sus expresiones delatan sus sentimientos y crean un lazo jugador-Sim. Lo único malo es su precio, que es una barbaridad, pero aún así os recomiendo que lo juguéis, porque es, de verdad, como la vida misma.
■ Fernando Esteban



R. Pues hombre, nos alegra comprobar que no hemos sido los únicos en quedarnos pillados con este juego. Eso sí, nosotros también pensamos que EA se ha columpiado poniéndolo a 60 euros. Eso es un precio de edición de lujo, con muñequito, banda sonora y llavero de regalo.

Este título me suena



● En el número 115, en la sección de Simulación de La Comunidad, dice que va a salir un simulador llamado «Battle of Britain». Os diré que ya existe un «Battle of Britain». Yo lo tengo y, por cierto, es buenísimo pero bastante antiguo. ¿No tendrán problemas de licencias o algo así? ■M.V.G

R. En efecto, «World War II: Battle of Britain», de Rowan Software, salió a la venta bajo el sello de Empire y fue distribuido en España por Planeta deAgostini en 2001. Es el tuyo, ¿no? Sin embargo, el juego del que hablábamos en La Comunidad, y que es de los creadores de «IL-2 Sturmovik», tiene el título «Battle of Britain» de forma provisional, sólo durante su desarrollo. Cuando salga a la venta en 2005 tendrá casi seguro un título distinto, entre otras cosas, por evitar problemas con la licencia de Empire.

LA QUEJA
Cuestión de género

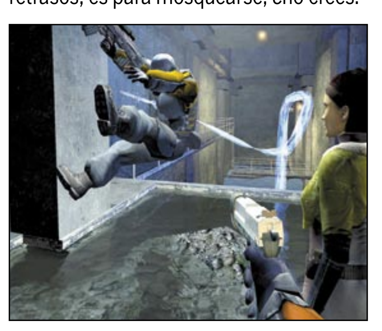
Quiero expresar una queja acerca del final de «NFS: Underground» ¿Acaso los juegos de carreras son sólo para tíos? A mí me parece que a las chicas nos tratan de forma bastante discriminatoria. Desde luego, mi sueño no es, precisamente, que el premio del juego sea una rubia despampanante. Sí, imagino que a muchos tíos les encantará, pero nosotras también existimos. Estoy segura de que no soy la única que juega con «NFS: Underground», de hecho, juego mejor que la gran mayoría de mis amigos y tardé muchísimo menos en acabarlo que ellos. Lo dicho, ¡nosotras también existimos! ■Sofía

En realidad los juegos de carreras sí que están diseñados pensando en los chicos, y los de acción, y los de deportes... Una faena, es cierto, pero es que la mayoría de la gente que compra juegos son chicos –aunque poco a poco esto va cambiando– y, claro, la pasta es la pasta... Y eso por no mencionar que la inmensa mayoría de los progamadores, desde Roberta Williams a esta parte, son también hombres. ¿Qué no está bien? Pues no, está fatal, es sexista y todo eso, pero es lo que hay.

Retrasos, los que hagan falta

● En una carta del mes pasado se criticaba duramente a Valve por los retrasos de «Half-Life 2» pero a mí eso no me parece bien. Basta ya de criticar a los diseñadores y de inventarse bromas acerca de por qué se retrasa «Half-Life 2». Muy sencillo, señores, se retrasa por la simple razón de que no está listo. No quiero intentar adivinar cuál es el motivo para retrasarlo, pero estoy seguro de que tienen una razón poderosa para faltar a su palabra. Valve está desarrollando el que quizás será uno de los mejores juegos de todos los tiempos, tiene que marcar otra revolución en el género, superar a «Doom 3», a «Far Cry»,... ¿y les pedís que no lo retrasen si no está listo? ■Ender-IF-

R. Estamos de acuerdo en que un juego no debería aparecer a la venta si no está completamente acabado, pero lo que la gente critica en casos como el de «Half-Life 2» no es que vaya a salir antes o después, sino que se está incumpliendo una fecha ya anunciada. Si no tienen claro cuándo va a estar listo, no deberían comprometerse con una fecha "definitiva". Y, aún así, si se se retrasa una o dos veces, pues bueno, –tampoco nos vamos a pelear por eso– pero cuando van ya cinco o seis retrasos, es para mosquearse, ¿no crees?



Para colaborar

● He visto en La Comunidad que buscáis gente para unirse a vuestro equipo, pero tengo algunas dudas sobre el comentario que hay que realizar. ¿El juego comentado puede ser de cualquier plataforma? ¿Debo escribir todos los textos como en la sección Review o solamente el texto central? ¿Hay que incluir imágenes? ■JCR Cauqui



R. Pues hombre, los suyo es que comentes un juego de PC, que es con lo que nos ganamos las lentejas aquí, porque a lo mejor nos hablas de «Mario Swimsuits Special» y nos quedamos igual que estábamos ;-) En cuanto al texto, lo ideal es que tenga los mismos elementos de una review, o sea, titular, entradilla y cuerpo principal. Las imágenes, los pies de foto o los recuadros no son necesarios, aunque puedes incluirlos si quieres. ¿Está claro? Pues hala, escribe pronto que estamos deseando hacer nuevos fichajes.

LA POLÉMICA DEL MES
Amor por los colores

Me intriga saber qué nivel le van a poner al Valencia F.C. en las entregas de juegos de fútbol de este año. Lo pregunto porque siempre es lo mismo: el mejor equipo de todos, el Real Madrid. Y, bueno, no es que no tenga buen equipo, pero es que jugar con el Valencia actualmente contra el Real Madrid en los juegos es un suplicio: lanzamientos de faltas, contención de la pelota... Este año el Valencia ha ganado la Liga, la UEFA y la Supercopa de Europa, así que espero que los diseñadores se les ocurra nivelar la cosa poniéndole esa media estrellita más que le falta. ■ Skan

Lo que faltaba, por si no discutimos ya bastante de fútbol en la redacción, ahora también vosotros nos escribís para meter cizaña. Verás como de ésta salimos en el telediario :-D No, en serio, es verdad que lo suyo es que el Valencia sea el mejor equipo de la Liga en los juegos, que para eso es el campeón. Ahora, verás lo que tardan los hinchas del Madrid y del Barcelona en venir con el cuento de que hay que tener en cuenta sus nuevos fichajes...

CARTA DEL MES

Revistas de otra época

Estoy algo confuso. Yo pensaba que vuestra revista aparecía mensualmente, pero ahora no estoy muy seguro. Resulta que he visto en La Comunidad, en el Hace 10 Años, una revista que era la número 76. Pues haciendo cuentas me sale que el número 76 tuvo que salir hace tres años y pico, porque si salió hace 10, entonces sólo salen cuatro Micromanías al año... ¿Me lo podéis explicar? ■ David



R. Tranquilo que no hay tal misterio. Lo que pasa es que, aunque se nos note poco, porque nos conservamos bien, Micromanía tiene ya un montón de años. Durante todo este tiempo la revista ha tenido tres formatos o épocas diferentes, en cada una de las cuales la numeración ha comenzado a contarse desde el número uno ¡originales que somos! En concreto, las portadas amarillas, las que aparecen en el Hace 10 años, son de nuestra segunda época, que llegó hasta el número 80. Ahora estamos en la tercera y vamos ya por el ¡¡117!!

Oído al parche

Quiero felicitaros por el reportaje del mes pasado sobre el sonido 3D. Yo creo que el sonido es el gran olvidado en el mundo de los videojuegos, frente a su "hermano guapo", el apartado gráfico, e incluso ahora que cada vez más títulos empiezan a introducir un sonido de calidad, muchos usuarios todavía no lo están aprovechando. Yo recomiendo a todo el mundo que se pase al sonido envolvente, de verdad que merece la pena. ■D.V.C.



R. Sí señor, a estas alturas y con el nivel que ha alcanzado la tecnología, nadie debería renunciar a "oír" sus juegos de la mejor manera posible. Lo malo de esto es el dinero que tienes que gastar, pero lo bueno es que tarjetas y altavoces están cada vez más baratos, tal y como os contábamos el mes pasado.

Bien por Doom 3

Aprovecho para escribiros porque he tenido que parar de jugar a «Doom 3», del miedo que tenía en el cuerpo. Sólo quería deciros que no sé si la última genialidad de Carmack es el mejor juego de acción de todos los tiempos o no, pero a mí me parece simplemente insuperable. Pocas veces lo he pasado peor (bueno, "peor" de "mejor", ya me entendéis) que delante de «Doom 3». En fin, parece que ya se me pasa un poco el sustillo, así que me voy a Marte otro poco... ■M.E.S

R. Pues, oye, totalmente de acuerdo. De hecho, cuando estés por Marte asegúrate antes de darle al gatillo, no sea que al que disparas no sea a un zombi sino a uno de nosotros, que solemos pasar también mucho tiempo por allí.

Números atrasados

Me gustaría conseguir una revista. No me acuerdo de qué número tenía, pero sé que era en la que aparecía el primer reportaje sobre «Doom 3». Me ha desaparecido, aún no sé cómo. ¿Podéis ayudarme? ■Carlos



R. Qué cabeza la tuya, amigo, aunque a nosotros nos da que lo que hay es mucha novia desaprensiva y "tirarevistas". Bromas aparte, el número por el que preguntas es el 94 y puedes probar a buscarlo en nuestro servicio de números atrasados (www.hobbypress.es/atrasados), porque aunque en principio sólo podemos garantizar los doce últimos números, si nos quedan existencias de alguno de los anteriores puedes encontrarlas también ahí.

FORMIDABLE



Ya se acerca «Half-Life 2». O eso parece indicar la noticia de que Valve ya ha enviado a Vivendi lo que en la industria se conoce como una "release candidate", o sea, una versión que ellos consideran definitiva del juego y que someten a la aprobación de Vivendi. Si obtienen ésta querrá decir que el juego habrá entrado en la cuenta atrás, pendiente tan sólo de su localización y distribución.

LAMENTABLE



El cierre de Acclaim, la emblemática compañía desarrolladora y distribuidora de videojuegos. Y es que aunque parezca mentira, la compañía responsable de clásicos como las series «Turok» o «Shadowman», ha tenido que cerrar sus puertas a causa de las deudas económicas que venía arrastrando desde hace tiempo. No es la primera vez que pasa algo así, pero sigue siendo igual de triste.

Tu opinión es importante, escríbenos

Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid. No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.

preguntas sin respuestas

¿Quién...

nos iba a decir a nosotros que íbamos a ver algún día un artículo de la revista Playboy en el que protagonistas (femeninas) de videojuegos posaran desnudas?

¿Qué...

serán capaces de hacer los chicos de Bioware con el motor gráfico Unreal 3.0 que acaban de licenciar para utilizarlo en su próximo juego, todavía sin nombre?

¿Cuántos...

suspiros de alivio se habrán escuchado al confirmarse que el protagonista de la película de «Doom» va a ser Karl Urban (Eomer, en "El Señor de los Anillos"), y no el luchador The Rock como se rumoreaba?

¿Cómo...

es posible que un directivo de Take 2 metiera la pata hasta el punto de afirmar que «Duke Nukem Forever» iba a utilizar el motor de «Doom 3», cuando no va a ser así?

¿Cuánto...

tardará Sony, ahora que ha comprado la Metro Goldwyn Mayer, en declarar que los futuros juegos de James Bond van a ser exclusivos para PlayStation 2?

¿Qué...

hay de cierto en los rumores que apuntan a una posible retirada del del mundo de los videojuegos del gurú John Carmack, responsable de la serie «Doom», después de completar su próximo juego?

NOTA: Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.

La Réplica

¿No estás de acuerdo con nuestra puntuación de un juego? ¡No hay problema! Escríbenos, dinos cuál es la nota que en tu opinión habría merecido ese título y explícanos tus razones.



Puntuación Micromanía

Poca variedad

Me parece que «Codename: Panzers» es un gran juego de estrategia, pero que no es tan bueno como vosotros decís. Yo creo que para merecer esa nota los tres bandos incluidos deberían haber sido más variados, algo que ya está presente en todos los juegos de estrategia de calidad, como «Warcraft 3» o «Ground Control 2». ■ M.C.J.

La otra nota **86**



Estoy contigo en que ésa es una cualidad muy interesante para un juego de estrategia y, desde luego, si «Codename: Panzers» la tuviera sería un juego insuperable. Lo que pasa es que yo creo que incluso sin ella, el resto de virtudes son suficientes como para convertirlo en un título imprescindible para los aficionados a la estrategia.
L. Escribano (Autor de la review)



Puntuación Micromanía



Gatita, gatita...

Me parece que habéis sido muy duros con «Catwoman». Yo creo que se trata de un juego muy ágil y divertido que reproduce muy bien el espíritu del personaje y de la película. Además, te garantiza entretenimiento para rato y eso hay que tenerlo muy en cuenta. ■ O.P.



«Catwoman» es un muy buen juego (y por eso lleva una muy buena nota), que podría haber sido aún mejor sino fuera por algunos problemas en su desarrollo que afectan en parte a la jugabilidad. Los dos principales están en las cámaras, que nos limitan a veces seriamente la visión y, sobre todo, en el sistema de grabación de partidas, que no nos permite almacenar la partida en mitad de un nivel.
J. Traverso (Autor de la review)



Puntuación Micromanía

Cuestión de Honor

Yo creo que «Knights of Honor» merece más nota de la que le habéis dado. A mi me parece que la combinación de estrategia con elementos de otros géneros está muy bien presentada y resulta bastante original. ■ G.M.N.

La otra nota **85**



El principal problema que yo le veo a este juego es que hace falta tener muchas "tablas estratégicas" para poder disfrutarlo en su totalidad y si no las tienes probablemente lo encontrarás demasiado confuso. Eso no quita para que, efectivamente, sea un estupendo juego, pero debería ser un poco más accesible.
J. A. Pascual (Autor de la review)



Puntuación Micromanía

Lo de siempre

No creo que «Nitro Family» merezca tanta nota como le habéis dado. A mi me parece que es un juego muy lineal, tremendamente simple y que no aporta nada nuevo al género de la acción. Además, su motor gráfico parece de un juego de hace cinco años. ■ S.C.

La otra nota **60**



Hombre, todo lo que dices es cierto, en un grado o en otro, pero no podemos olvidar que la característica principal de un juego es que sea divertido y «Nitro Family» lo es. Es simple, lineal y bastante limitado técnicamente, pero, oye, resulta muy entretenido para descargar adrenalina durante un buen rato, ¿no te parece?
J. Moreno (Autor de la review)



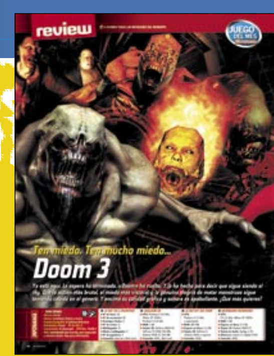
Puntuación Micromanía

De película

"CSI" es mi serie favorita y me parece que con este juego han capturado perfectamente su espíritu. Las investigaciones me parecen muy divertidas y la inclusión de las voces de los actores es todo un acierto. Vamos, que es como participar en la propia serie. ■ O.L.

La otra nota 

La verdad es que el juego está bastante bien pensado y se ha cuidado mucho su desarrollo. La pena es que se acaba enseguida y que, además, las misiones incluidas son muy parecidas entre sí, por lo que el contenido del juego resulta demasiado escaso.
M.J.C. (Autor de la review)





EN EL PUNTO DE MIRA
DOOM 3



Puntuación Micromanía



La otra nota

Perfecto

Creo que es el juego de acción definitivo, el mejor de todos los tiempos. Por tecnología, argumento, ambientación, sonido,... no se puede hacer mejor. Se merece la mejor nota posible. ■ H.N.

¿Y qué te puedo decir? Pues que para mí también se trata de un juego revolucionario y que creo que Id ha roto moldes con su creación ¿Un 100, me dices? Bueno, ¿y por qué no? Yo, personalmente, creo que para alcanzar la perfección absoluta hace falta algo más, pero es tan poco... que no vamos a discutir por ello, ¿verdad?
Francisco Delgado (Autor de la review)



La otra nota

Se repite

Me parece que «Doom 3» es un juego soberbio, espectacular, pero creo que gran parte de su atractivo se diluye a medida que progresas en el juego, porque llega un momento en el que se vuelve bastante reptitivo y es siempre lo mismo. ■ N.F.

Si te refieres a que su argumento es lineal ("avanza 'palante' y mata todo lo que se mueva"), es totalmente cierto, pero así es «Doom», y lo mismo te gusta que te parece horrible. Ahora, si lo que quieres decir es que el juego se vuelve aburrido, no sé, supongo que será cuestión de gustos, pero yo me sigo asustando y sorprendiendo igual después de una, dos, tres o cuatro horas jugando.
Francisco Delgado (Autor de la review)

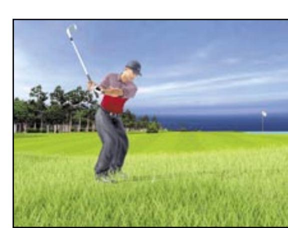


Puntuación Micromanía

Bajo Par

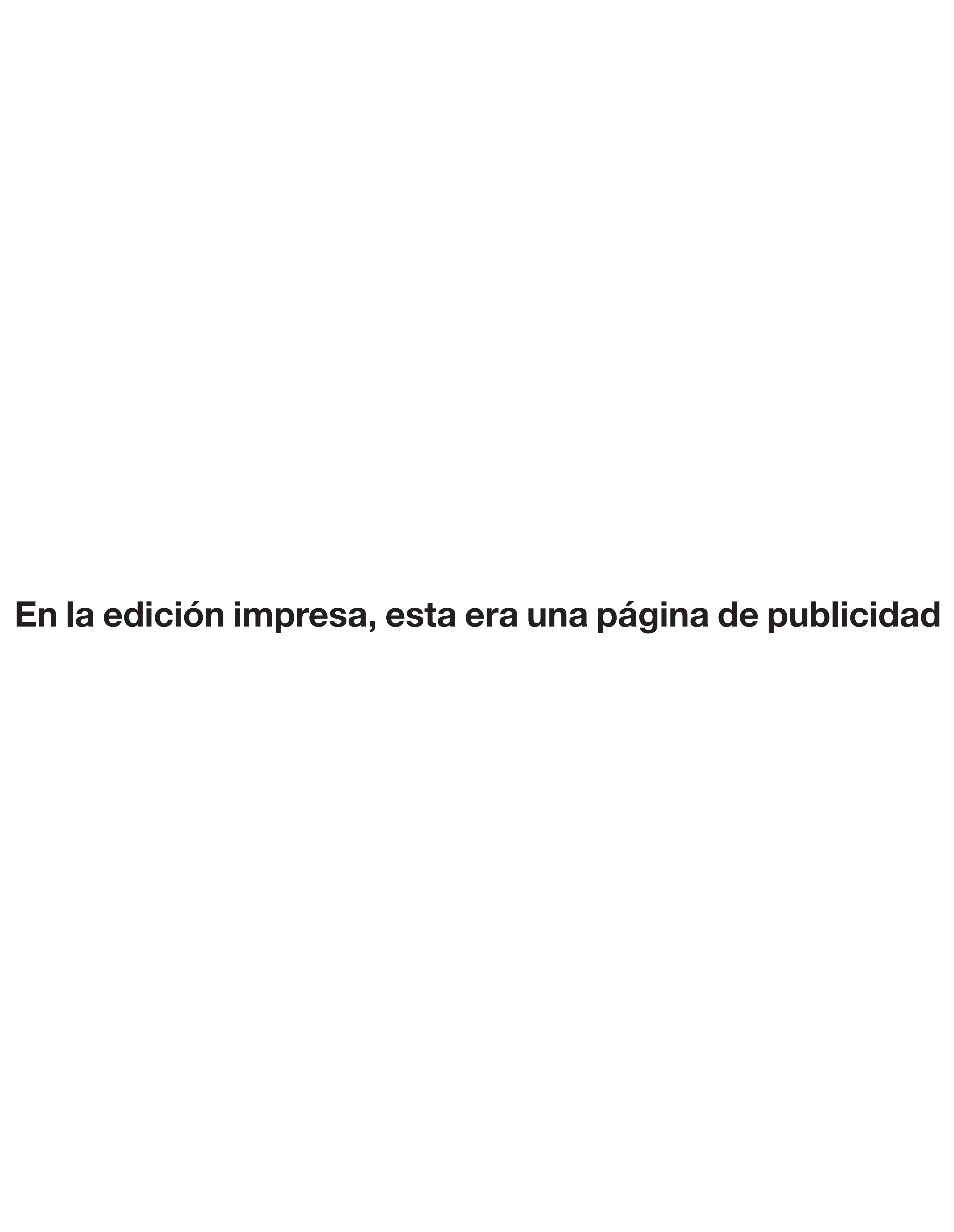
Me parece que os habéis pasado tres pueblos con la nota de este juego. Su sistema de juego es aburridísimo, repetitivo y, además, es más lento que una carrera de caracoles. ■ L.S.S.

La otra nota **75**



¿Y no será, digo yo, que no te gusta el golf? Lo digo porque si no te gusta, el juego te puede resultar lento y todas esas cosas que has dicho, pero entonces no sería culpa del juego. Yo creo que es un título bastante completo, con un sistema de juego poco original, pero muy probado y con muchas opciones.
J. Moreno (Autor de la review)

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participaciones.



SÓLO EN Micromanía

QUAKE, EL LEGADO DE UN NOMBRE MÍTICO EN EL UNIVERSO DEL PC

¿PODRÍA «QUAKE» SER DE NUEVO UNA REVOLUCIÓN? Pues, la verdad, es algo que no podemos afirmar ni desmentir a estas alturas. Pero estando Raven a cargo del desarrollo y los chicos de id de la producción, no nos extrañaría. «Quake» ha sido una serie que ha sabido innovar al tiempo que evolucionaba. Nunca han querido repetirse. La ambientación del primer juego cambió radicalmente en el segundo. Y «Quake III Arena» fue la gran sorpresa al abordar la temática multijugador como base. ¿Qué nos esperará en «Quake IV»?

QUAKE (1996)



LA GRAN REVOLUCIÓN DE id. Ni más ni menos que el primer juego completamente 3D de la historia. Pero por si eso era poco, encima era una maravilla del género de acción.

QUAKE II (1997)



LA CONSAGRACIÓN. Representó la madurez absoluta de id. Un título fascinante que creó escuela y cuya tecnología se usó hasta el exceso en la creación de juegos.

QUAKE III ARENA (1999)



OTRA REVOLUCIÓN (MÁS). Sorprendiendo a propios y extraños, id decidió crear un juego multijugador. La genialidad en el diseño de armas, mapas y personajes fue absoluta.

Descubre el futuro de la acción

QUAKE IV

Sabías que estaba en desarrollo. Todos lo sabíamos. Pero nunca pudimos imaginar, tras tantos años de ausencia, cómo sería el nuevo «Quake». Ahora, por fin, vamos a descubrir todo lo que nos espera en el mundo más increíblemente real que seamos capaces de soñar. Así se está haciendo «Quake IV».

El secreto había sido absoluto... hasta ahora. Y es que comenzar a hablar antes de «Quake IV», cuando aún tiene muchos meses de desarrollo por delante, podría haberle quitado protagonismo a «Doom 3», el que, en la práctica, se debe considerar su "padre" técnico.

Está claro que ha sido una estrategia –muy bien calculada, por cierto– de id Software y Raven. Pero «Doom 3» es ya una fascinante realidad y por fin le ha llegado el turno a la nueva entrega de la segunda serie más popular creada por id, ahora con la ayuda de Raven Software.

En estas líneas verás más de una referencia a «Doom 3», luego no digas que no te lo advertimos. No vamos a sacar las cosas de quicio, ni se trata de comparar ambos juegos. Ni mucho menos. Es indudable que hay un parecido más que razonable que no pasa desapercibido. La razón es que la tecnología gráfica es la misma en los dos juegos. Pero el modo de usarla... ¡ah, amigo! Eso es lo que hace que sean tan diferentes como el día y la noche. Síguenos en nuestra incursión al futuro y lo comprobarás.

Será como estar metido en una película de ciencia ficción. Contarás con el apoyo de otros personajes y usarás vehículos

EL ASALTO FINAL

La Tierra está a punto de sucumbir. Los Strogg son guerreros cibernéticos con cuerpos mecánicos sustentados por carne consumida. La aniquilación y asimilación de otras especies los han convertido en lo que son –¿te suenan los borg de Star Trek?–. Y ahora su objetivo es la Tierra.

Las fuerzas terrestres, en un ataque desesperado, envían a un contingente al planeta Strogg, que es aniquilado casi de forma inmediata. Sólo un hombre sobrevive; logra infiltrarse, destruir las defensas enemigas y eliminar el Makron, el cerebro colectivo y líder de los Strogg.

La Tierra asume que la destrucción del Makron ha acabado con la amenaza, de manera definitiva y respira tranquila tras la aniquilación de los Strogg... pero se equivoca.

UN NUEVO COMIENZO

Lo que te hemos contado hasta aquí es ni más ni menos que el final de... ¡«Quake II»! No, no nos hemos equivocado de juego, ni hemos vuelto al pasado. Es la pura verdad. Porque «Quake IV» comenzará justo donde acabó «Quake II».

Si recuerdas, «Quake III Arena» no seguía la historia del juego anterior. Fue una vuelta de tuerca al género que id Software centró en el modo multijugador. Pero ahora la historia continúa. ¡Y cómo!

Tras la eliminación del Makron los Strogg se reagru- ▸▸

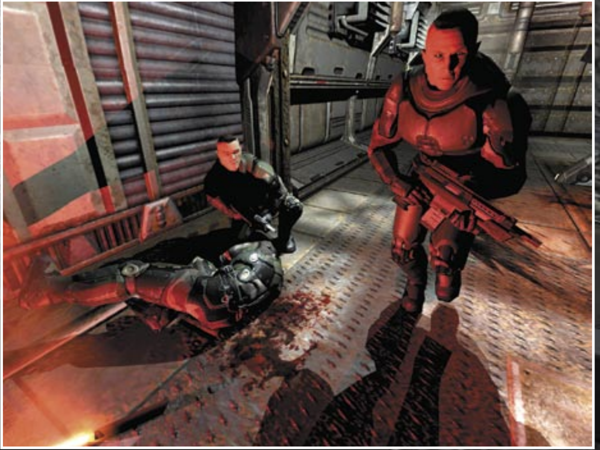
- Género: **Acción**
- Estudios/Compañía: **Raven/id/Activision**
- Distribuidor: **Activision España**
- Idioma: **Sin confirmar**
- Fecha prevista: **2005**
- **Página web no disponible**

LAS CLAVES

- Será como una película de acción futurista, donde no estarás solo, sino con un grupo de marines que te apoyará.
- Incluirá fases en escenarios exteriores e interiores y podrás manejar distintos vehículos.
- Toda la historia se desarrollará en el planeta natal de los Strogg, que intentan conquistar la Tierra.
- Incluirá sonido envolvente 5.1.
- Recuperará muchos de los enemigos y armas que aparecían en «Quake II».
- Incluirá un modo multijugador inspirado en el de «Quake III», con mapas exclusivos.

PRIMERA IMPRESIÓN

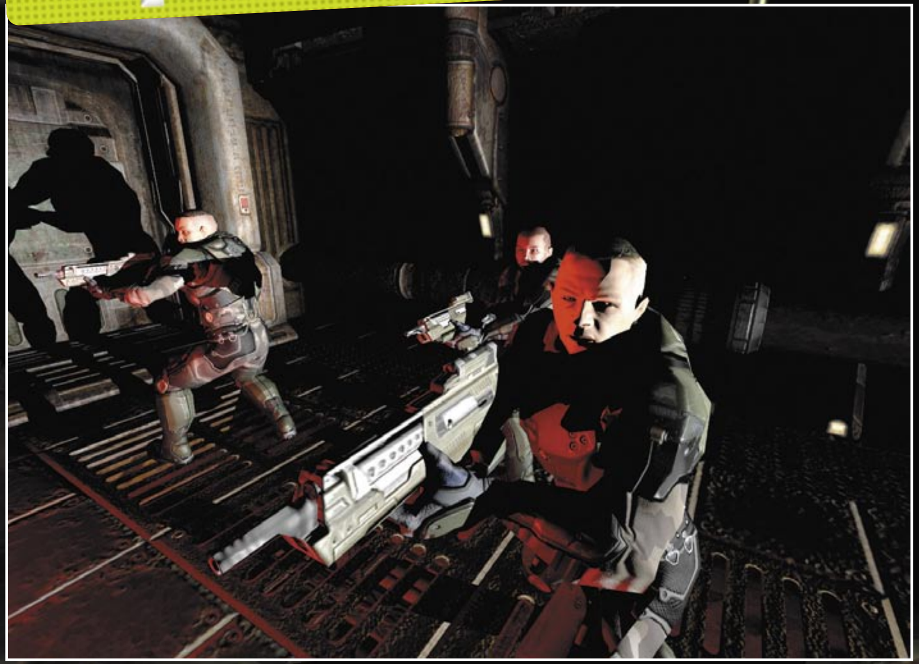
Alucinante. Realismo y espectáculo visual para renovar una serie mítica en el mundo de la acción.



▲ **¡ÉSTE ES EL FUTURO DE LA ACCIÓN!** La historia de «Quake» y la tecnología de «Doom 3» están construyendo el futuro del género.



▲ **¡ACCIÓN TOTAL Y CON VEHÍCULOS!** Si esto no es un salto cualitativo, no sabemos qué puede serlo. «Quake IV» revolucionará la serie por completo.



▲ ¡NO ESTARÁS SOLO! Esa es una de las grandes innovaciones de «Quake IV». Por primera vez en la serie la acción no dependerá de un único soldado. Los marines espaciales estarán para apoyarte en la batalla final de la humanidad.



▲ ¡Y TAMBIÉN EN EXTERIORES! Raven ha diseñado «Quake IV» como una película de acción que tiene lugar en todo tipo de escenarios, incluyendo los impresionantes exteriores del planeta natal de los feroces Strogg.

LA FUERZA

LOS STROGG SÓLO ENTIENDEN UNA COSA: LA FUERZA. Y la fuerza de las armas, para ser más concretos. Como en el diseño de personajes, Raven ha querido ser fiel a las fuentes de la serie y, sobre todo, a «Quake II», con lo que puedes esperar ver muchas de las armas que los títulos anteriores te mostraron, como el blaster (que incorporará una linterna) o el nail gun... ¡Prepárate para arrasar a los Strogg!

pan bajo la protección de un nuevo y más poderoso Makron. Pero con las defensas de los Strogg destruidas, las fuerzas terrestres ven la posibilidad de lanzar un nuevo y definitivo ataque. Pero esta vez no estás solo. Un ejército de soldados combate junto a ti y a tu disposición se pone un arsenal de armas y ivehículos!

UNA PELÍCULA FUTURISTA

La incorporación de vehículos y pequeñas naves es toda una novedad en «Quake IV». En ellos podrás recorrer extensas zonas interiores y exteriores del planeta de los Strogg, ayudado por otros marines espaciales. Poco a poco, empiezas a ver que «Quake IV» no es otro juego más de la serie. Es, casi, una película de acción.

Haciendo un ejercicio de comparación, podríamos decir que «Doom 3» era la esencia del «Alien» cinematográfico: atmósfera opresiva, claustrofobia, oscuridad, soledad, miedo... Y, por su lado, «Quake IV» vendría a ser «Aliens»: acción, soldados, ciencia ficción, enemigos por doquier...

> «Quake IV» toma la base gráfica de «Doom 3» para ofrecer un cóctel explosivo de acción intensa y futurista

VIEJOS CONOCIDOS

Si ya conocías los «Quake» anteriores te sonarán muchas de las armas y enemigos que aparecerán en «Quake IV». Pero si no... tranquilo. La acción te absorberá de forma inmediata y

▲ ¡OH, CIELOS! ¡OH, CIELOS! Los Strogg son una raza cruel. Lo comprobarás cuando veas lo que hacen con los humanos que capturan. ¡Ni los demonios de «Doom 3» te habrán asustado tanto!



▲ UN MUNDO BIOMECÁNICO. La combinación de lo orgánico y lo industrial definirán la estética de «Quake IV».

lo demás pasará a ser secundario. Pero los más veteranos reconocerán los guiños de los diseños y cómo algunos enemigos –como el Gladiator– serán inmediatamente reconocibles pese a su renovada y espectacular apariencia.

Claro, porque llega el momento de hablar de la calidad gráfica y visual. Bien, es de suponer que ya has visto las pantallas que ilustran estas páginas, ¿verdad? ¿Te recuerdan a «Doom 3»? Es lógico. La base tecnológica es la misma. Pero... ¿notas algo distinto? La oscuridad no es tan intensa, cierto. Porque «Quake IV» será acción. Pura y dura. Intensa. Alucinante. Pero acción. La atmósfera será importante pero no vital, como en «Doom 3». La atmósfera la pondrá el propio diseño de la acción. Los personajes, las armas, los enemigos... Sí, todo eso será «Quake IV». Y estará dotado de un realismo pasmoso. Visual y en jugabilidad.

ACCIÓN REAL

Un ejemplo de realismo serán las animaciones. Para ello Raven ha usado el método de la captura de movimientos, en lugar de la animación manual –que id sigue usando casi ▶▶

(RE)CREAR QUAKE

¿TE ATREVERÍAS A REINVENTAR UN JUEGO MÍTICO PARA PC? Raven sí, pero ellos cuentan con la ventaja de años de experiencia trabajando con id Software, codo con codo. Desde los tiempos de «Hexen» o «Heretic» Raven casi podría ser considerado el "segundo id". Pero una cosa es contar con la tecnología para desarrollar juegos originales y otra continuar una serie clásica en el mundo de los juegos. Pero, respira tranquilo; desde el comienzo, desde los bocetos, Raven ha empezado a desarrollar un trabajo fantástico con «Quake IV».





▲ ¡NAVES AL ASALTO! Fases enteras de «Quake IV» transcurrirán en escenarios exteriores y con naves y vehículos como protagonistas. ¡Nunca imaginaste que el nuevo «Quake» pudiera ser así!

▲ ¡SÓLO UNA ESPECIE PUEDE SOBREVIVIR! No te dejes impresionar por la imagen de fuerza que tienen los Strogg. Todos los enemigos tendrán su punto débil, pero habrá que encontrarlo.

Comenzará donde acababa «Quake II». Pero no será sólo un juego individual... Promete un multijugador frenético

►► por cuestión de principios–. En Raven reconocen una inspiración fundamental para diseñar «Quake IV» en el cine. Y quieren que todo sea rapidísimo, vertiginoso, casi agobiante pero, al tiempo, real.

Por supuesto, la tecnología de «Doom 3» ayuda, porque lo que verás en movimiento, con luces, efectos especiales, sistemas de partículas, interacción, etc. será para quedarte con la boca abierta. Y con los oídos a punto de reventar.

¿Qué hay en una película de acción que sea tan importante como la imagen? ¡Exacto! El sonido. Pues prepárate para alucinar con sonido envolvente en 5.1, porque va a ser como estar dentro de la pantalla del cine. ¡Brutal!

MULTIJUGADOR DE ALTOS VUELOS

Este primer vistazo –rápido, somero, con menos detalles por parte de Raven de lo que nos hubiera gustado a todos– no puede acabar sin hablar del multijugador. Una opción que en «Doom 3» estando presente y siendo muy divertida, no fue una prioridad.

Pero ahora estamos hablando de «Quake IV», ¿verdad? Y aquí Raven quiere dar el do de



▲ ¡LA CIENCIA FICCIÓN COBRA VIDA! Acción, armas, alienígenas hostiles, guerras intergalácticas... «Quake IV» será como una buena película futurista repleta de efectos especiales y una tecnología visual que quita el hipo.



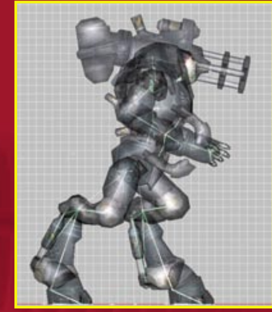
▲ ¡DISPARA, DISPARA! Los Strogg no van a tener piedad de ti ni de tus compañeros en cuanto se crucen en tu camino. ¡No la tengas tú con ellos! Y menos si se trata de una criatura como esta... esta... ¡esta cosa!

pecho. Para ello nada mejor que mirarse en el referente más inmediato... ¡Has acertado! «Quake III» es el espejo donde se mira la acción multijugador que tendrá «Quake IV». Mapas exclusivos, multitud de jugadores, trampolines, rampas, teletransportes... acción frenética y sin pausa, en pocas palabras.

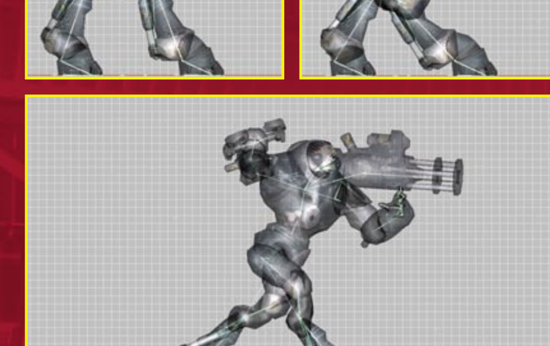
«Quake IV» pretende combinar lo mejor de los modos individual y multijugador del mundo de la acción. Y tiene visos de conseguirlo. La tecnología la tiene, el diseño también, la historia ya te lo hemos contado... Vamos, que muy mal se tienen que poner las cosas para que «Quake IV» no empiece a florecer como una auténtica maravilla del género.

Pero, eso sí, ¿cuándo estará listo? Esa, amigo, es la pregunta del millón... y Raven se niega a contestarla. De momento, lo único oficial que se ha dicho es que estará listo en 2005 y... "cuando esté acabado". Sí, ya sabemos que has oído eso mil veces y no es algo que sea fácil de digerir. Pero, esta ha sido una primera aproximación a uno de los juegos más prometedores del año. Quedan más. Tenlo por seguro. Y Micromanía estará ahí. ■ F.D.L.

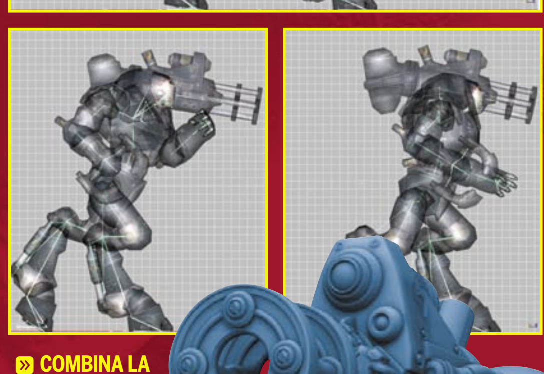
TERRORÍFICAMENTE REAL

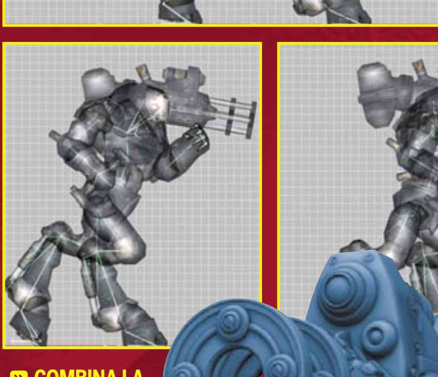










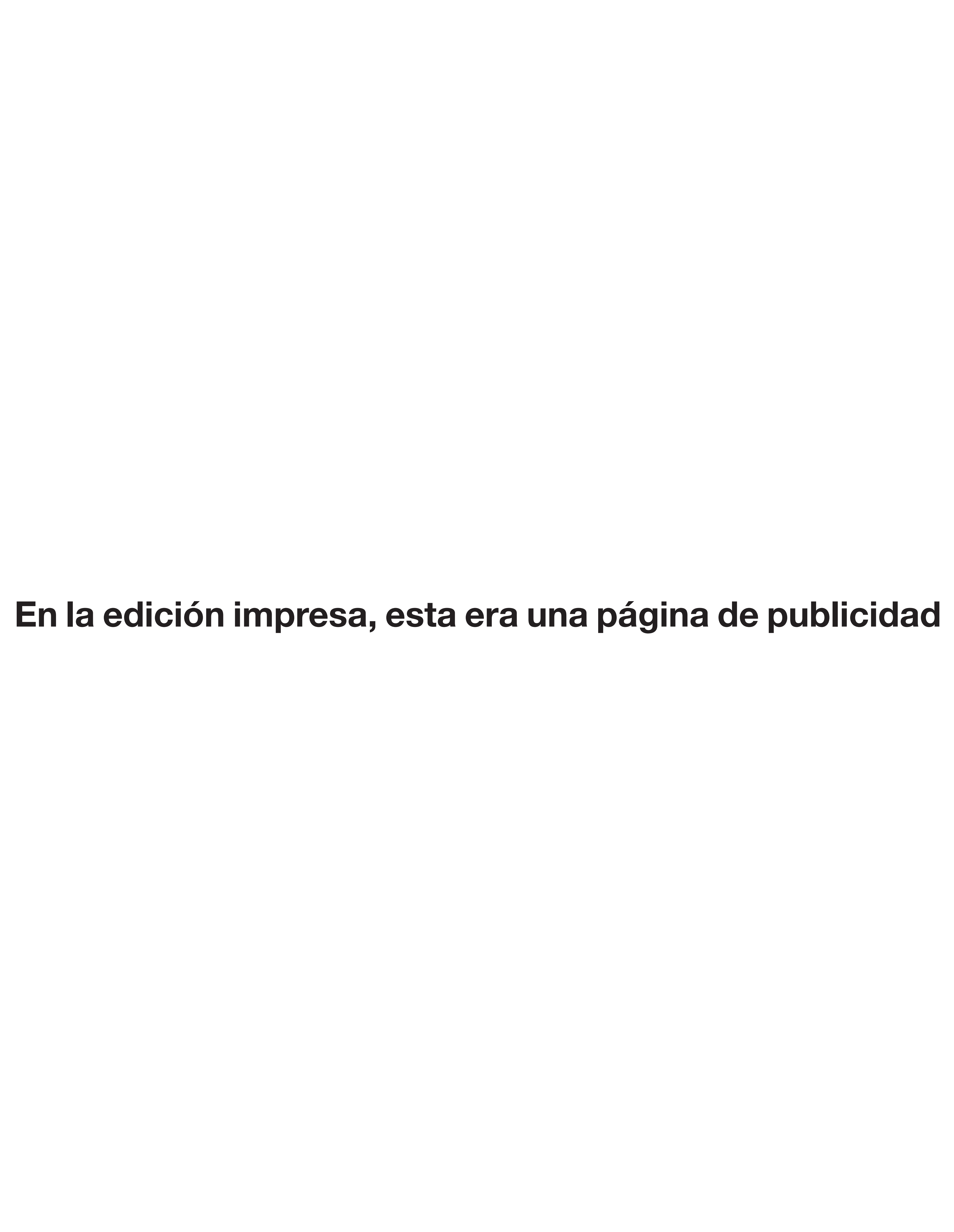


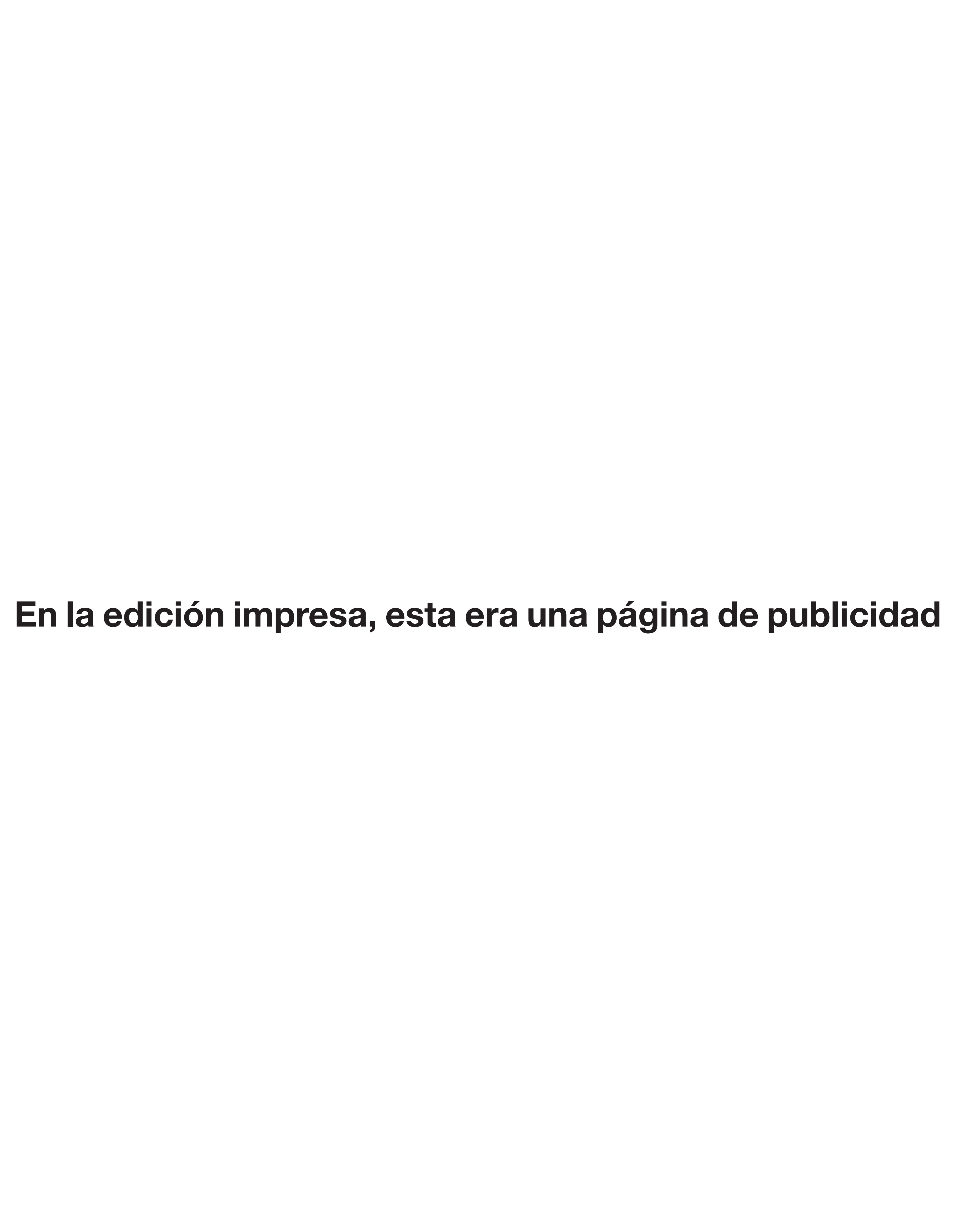
COMBINA LA MEJOR TECNOLOGÍA GRÁFICA Y EL REALISMO DEL "MOTION CAPTURE". ¿Ya? Bien, entonces estás cerca de imaginar lo que Raven está haciendo con las animaciones en «Quake IV». A diferencia de id, que en «Doom 3» trabajó con animación manual Raven ha aprovechado «Quake IV» para montar un estudio de captura de movimiento. El resultado será alucinante. Pero no hacemos más que preguntarnos cómo se hará la captura de movimiento para un bicho como el Gladiator...

¡ESTÁN VIVOS!

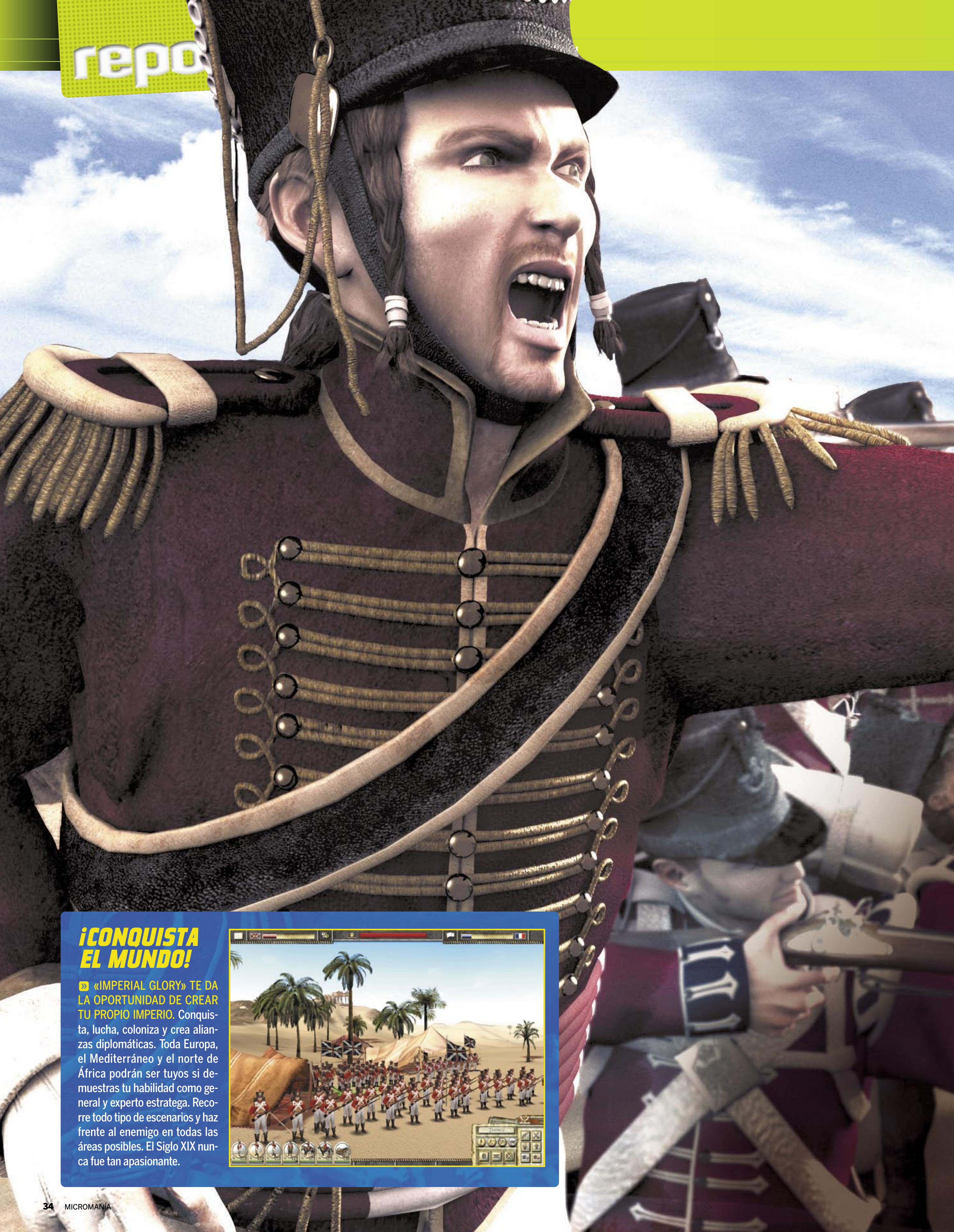


¡VAS A TEMBLAR DE MIEDO! Sí, porque ver a cualquiera de los enemigos de «Quake IV» y que te empiecen a temblar las piernas ante su realismo es todo uno. Una vez más, la tecnología gráfica desarrollada por id Software está siendo aprovechada a tope por los chicos de Raven. Eso, y una desbordante imaginación. Porque inventar estas criaturas... tiene su mérito, no creas. A medio camino entre una película de ciencia ficción y una pesadilla, el realismo de los Strogg en «Quake IV» es realmente espeluznante...


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



En la edición impresa, esta era una página de publicidad



¡CONQUISTA EL MUNDO!

«IMPERIAL GLORY» TE DA LA OPORTUNIDAD DE CREAR TU PROPIO IMPERIO. Conquista, lucha, coloniza y crea alianzas diplomáticas. Toda Europa, el Mediterráneo y el norte de África podrán ser tuyos si demuestras tu habilidad como general y experto estratega. Recorre todo tipo de escenarios y haz frente al enemigo en todas las áreas posibles. El Siglo XIX nunca fue tan apasionante.

¡Europa está en juego!

IMPERIAL GLORY

El comienzo del siglo XIX fue una época convulsa en Europa. Los viejos imperios del continente ansiaban la dominación del mismo por cualquier medio a su alcance: campañas militares, alianzas diplomáticas... Pyro lo ha recogido en su nuevo proyecto y te invita a vivir la historia más apasionante.

Pyro es un estudio capaz de sorprender al jugador más curtido y veterano. Cada vez que un nuevo proyecto del estudio madrileño asoma la cabeza nos da la impresión de que la madurez que ha desarrollado a lo largo de los años se afianza y se hace más sólida. La culpa, en esta ocasión, es de un juego que rompe de forma absoluta con sus anteriores diseños y se mete de lleno en la estrategia más pura que puedas imaginar. ¿Te suena bien? Pues aún no has oído nada.

Imagina por un momento que coges la estructura básica de la serie «Total War» y la mezclas con la esencia de «Civilization». Sí, tienes razón, esto empieza a ponerse serio y muy, muy interesante. Y eso que aún no hemos empezado a meternos en las "tripas" de «Imperial Glory». Porque además, y como es habitual en Pyro, lo hacen a lo grande y con numerosos detalles de originalidad e innovación.

UNA HISTORIA NUEVA

«Imperial Glory» es un título que tomará como referencia un periodo histórico apenas tratado a fondo en los juegos de estrategia: las guerras napoleónicas y de comienzos del XIX en Europa y el Mediterráneo. Olvídate de la época medieval, de la Segunda Guerra Mundial, de romanos y de la fantasía. Pyro, otra vez, se destaca del pelotón.

Pero esto no ha hecho más que empezar y para situar a «Imperial Glory» es importante tener en cuenta varios puntos.

¿Quieres ser el mejor estratega de la historia? Pues comienza conquistando el siglo XIX en el próximo juego de Pyro

Primero: enormidad. No se tratará de un juego de estrategia militar... sólo. Abarcará batallas en tiempo real, turnos en un mapa estratégico, diplomacia, gestión, economía... Todo controlando uno de cinco imperios en conflicto por la superioridad en Europa.

Segundo: tecnología. El realismo se sumará a la jugabilidad. Los escenarios de batalla en 3D serán espectaculares, controlarás miles de unidades, cada unidad será fiel representación de su referente histórico, edificios y estructuras serán elementos vitales en el diseño de la acción y el transcurso de las batallas.

Tercero: personalización. Podrás controlar hasta el último detalle o, si lo prefieres, automatizar tareas, jugar las batallas o dejar su resolución a la IA, jugar misiones secundarias u obviarlas.

Cuarto: innovación. A la estrategia clásica, con acción militar, gestión y diplomacia se unirán nuevos frentes, como las batallas navales, las anexiones, el recurso de la ciencia, gobiernos de distintas clases...

Vamos que «Imperial Glory» promete ser algo grande. ▸▸



▲ ¡PARECEN DE VERDAD! La calidad visual de «Imperial Glory» será enorme. Los diseños de todos los ejércitos, en 3D, son impresionantes.



▲ ¡HONOR EN LA BATALLA! Las guerras del siglo XIX se reproducirán en «Imperial Glory» con enorme fidelidad histórica. ¡Y tú serás el general!

- Género: **Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Pyro studios/EIDOS**
- Distribuidor: **Proein**
- Idioma: **Castellano (textos y voces)**
- Fecha prevista: **2005**
- **www.pyrostudios.com**

LAS CLAVES

- La ambientación se centra en Europa y el Mediterráneo, de finales del siglo XVIII a comienzos del XIX.
- Podrás jugar con uno de los cinco imperios disponibles.
- El juego combinará batallas en tiempo real, en tierra y mar, con turnos y táctica sobre un mapa 3D.
- Podrás gestionar distintos tipos de gobierno y controlar áreas de comercio, diplomacia, recursos militares y ciencia.
- Se podrán recrear eventos históricos tácticamente y también habrá batallas históricas.
- Habrá multijugador, con dos equipos y hasta 4 jugadores.

PRIMERA IMPRESIÓN

Impresionante. Un diseño de estrategia único que engloba todo tipo de modos de juego y opciones.



▲ ¡ALLORS, MES ENFANTS! Si Napoleón ha dicho que hay que tomar al asalto el castillo... pues ya sabes, a morir por el emperador, por Francia y por quién se tercie... ¡Valor y a ello!



▲ ¡MUÉVETE, MUÉVETE! ¡NO TE PARES EN EL PUENTE! ¿O es que no sabes que en «Imperial Glory» cada metro del escenario puede ser decisivo? Una emboscada aquí sería fatal.

POR TIERRA Y POR MAR

EL DOMINIO DEL CONTINENTE EN «IMPERIAL GLORY» TENDRÁ MUCHOS FRENTES. Aunque sin duda el más sorprendente es el marítimo. «Imperial Glory» no será tan sólo un juego de batallas, sino que aspectos como la diplomacia o el comercio resultarán vitales para conseguir el éxito. Si, por ejemplo, eres capaz de ahogar las rutas comerciales de un imperio como el británico, o dejarlo aislado en el transporte de tropas, habrás dado un paso hacia la victoria.



▲ ¡POR EL EMPERADOR! Los objetivos que te propondrá «Imperial Glory» son variadísimos: defensas, ataques, tomar edificios, asaltos, escoltas... Casi todo lo que imagines que podía suceder en la Europa del XIX, sucederá.

IMPERIOS EN GUERRA

LA VICTORIA SE PUEDE DECIDIR EN EL TABLERO DEL PODER. Si eres aficionado a los juegos de mesa seguro que sabes que el movimiento de tus tropas en el momento adecuado, o el bloqueo de alguna ruta en otro instante pueden decidir el futuro de cualquier estrategia de expansión imperial. El mapa estratégico de «Imperial Glory» te ofrecerá una visión global de las actuaciones de cada uno de los cinco imperios en liza por el poder del viejo continente.



►► ¡LA GUERRA EMPIEZA!

Estamos en 1789, Francia, Inglaterra, Alemania, Prusia y el imperio Austro-Húngaro se disputan el dominio de Europa. Napoléon parece imparable, pero sus adversarios no son menos formidables. Cada imperio tiene un sistema de gobierno único y unas necesidades diferentes. ¿Quién será el vencedor en la carrera por el poder? Eso, muchacho, depende de ti y de tus dotes de estratega experto.

«Imperial Glory» será un juego que te sonará a otros pero que no reconocerás idéntico a ninguno. Coger lo mejor del género, darle la vuelta y servirlo de manera única es algo en lo que los chicos de Pyro son expertos.

Sus opciones básicas de juego serán la campaña, la partida rápida y las partidas multijugador. Dicho así parece poca cosa, pero cuando vayas indagando –sobre todo en la campaña– verás que la profundidad de «Imperial Glory» es algo que no habrás visto antes.

PROFUNDIDAD ESTRATÉGICA

La base de la campaña combinará un mapa estratégico, con acciones controladas por turnos y batallas 3D en tiempo real. Unos y otras son sólo la punta del iceberg.

La diplomacia, alianzas, gestión económica y política serán



▲ **CAÑONAZOS Y ABORDAJES.** Despliega tus naves en formación y acosa al enemigo. Si eres hábil y tienes el viento a favor –que también influye– la victoria será tuya. No, no hay tripulación visible. Lo importante es el barco.



▲ **¡EL ENEMIGO SE LA VAS A DESEAR PARA TOMAR ESTA COLINA!** Porque no es lo mismo defender una posición elevada que atacarla. Si vas con Francia, estás de suerte. Si no... bueno, un ataque suicida lo mismo funciona... O no.

facetas importantísimas en el juego. Cada imperio es diferente a los demás. Elegir uno u otro ya te marcarán la manera de jugar y los objetivos a cumplir. Si juegas con Inglaterra tendrás que crear rutas comerciales y navales, antes de meterte en guerras... claro, ¡primero debes salir de las islas! Pero si eres francés, puede que la expansión militar sea tu primer paso.

¿Qué tipo de gobierno querrás tener? Según elijas república, monarquía, dictadura o absolutismo tendrás acceso a unos recursos u otros. Y la investigación irá en una u otra vía... Sí, la investigación, porque la ciencia en «Imperial Glory» se convierte en un recurso vital. Según evolucione tu Imperio y según cómo gestiones ciertos puntos de ciencia y recursos políticos y económicos conseguirás ciertas tecnologías... Todo entrelazado entre sí y tan profundo como quieras, o automatizando todo aquello que no quieras gestionar directamente.

«Imperial Glory» reunirá todo tipo de opciones para los estrategas más avezados incluyendo... ¡batallas navales!

HISTORIA VIVA

La Historia, con mayúsculas, tendrá cabida en «Imperial Glory» por distintas vías. En primer lugar encontrarás batallas históricas donde se recrearán contiendas por todos conocidas. Pero, por otro lado, existirán lo que se ha denominado "quests". Acontecimientos históricos puntuales, que no han de desarrollarse estrictamente tal y como sucedieron en la realidad, pero serán vitales para el futuro de tu imperio si alcanzas el éxito. En cierto modo vendrían a ser una especie de misiones "secundarias" pero muy importantes si ►►

ASÍ SE CONSTRUYE EUROPA

¿CÓMO ERA LA EUROPA DEL SIGLO XIX? Pues es difícil decirlo si no has estado allí, pero en Pyro se han dedicado a investigar de lo lindo para recrear, sino a la perfección, sí con un gran detalle e inspirados en la realidad algunos de los escenarios más espectaculares, visualmente, que hayas visto en un juego de estrategia histórica. «Imperial Glory» se ha construido sobre unos cimientos de realidad, aunque lógicamente con la limitación de un juego.





▲ **LOS RESULTADOS SON ESPECTACULARES.** Palacios imperiales, ciudades, edificios urbanos, construcciones de todo tipo pueblan el universo de juego de «Imperial Glory». Y, lo mejor, casi todos ellos tendrán un papel activo como elemento estratégico en las batallas.



▲ ¡CAÑONES Y SALITRE! En las batallas navales de «Imperial Glory» casi podrás oler la brisa marina. ¡Pero no te despistes! Pon siempre tus cañones apuntando al enemigo, o si no...



▲ ¡LA GUERRA EN TODA SU CRUDEZA! Dirigir un ejército de cientos de soldados no es fácil, pero son valientes y están dispuestos a morir por su patria. Aun así, ¡cuida de ellos, general!

EL TERRENO ES FUNDAMENTAL

¡ATRINCHERA A TUS HOMBRES Y ANIQUILA AL ENEMIGO! Además de entrar de lleno en el campo estratégico de las tres dimensiones, como se está convirtiendo en ley en el género, «Imperial Glory» dará una vuelta de tuerca más al uso del terreno y utilizará de un modo revolucionario el diseño de los escenarios. Si hay construcciones... ¿por qué no usarlas? Podrás meter tus unidades en todos los edificios que encuentres a tu paso, estén en pie o en ruinas –en la guerra cualquier ventaja puede venir bien–. Así que, ya sabes, en «Imperial Glory» hasta el más pequeño detalle del escenario será vital.

▲ ¡AQUÍ ESTÁ EL GENERAL INVIERNO! Y si en «Imperial Glory» parece crudo, imagina cómo tuvo que ser en la realidad. Pero que eso no te impida desplegar toda tu habliidad estratégica.

▸▸ consigues tus objetivos antes que el resto de imperios, que estarán compitiendo con idénticas metas al tuyo.

Tendrás cinco imperios para elegir tu bando y sólo tú serás capaz de llevarles a lo más alto o hacerles fracasar

LUCHA EN EL MAR

Las posibilidades de «Imperial Glory» se perfilan casi inagotables. Prácticamente podrás hacer todo aquello que se te pase por la imaginación.

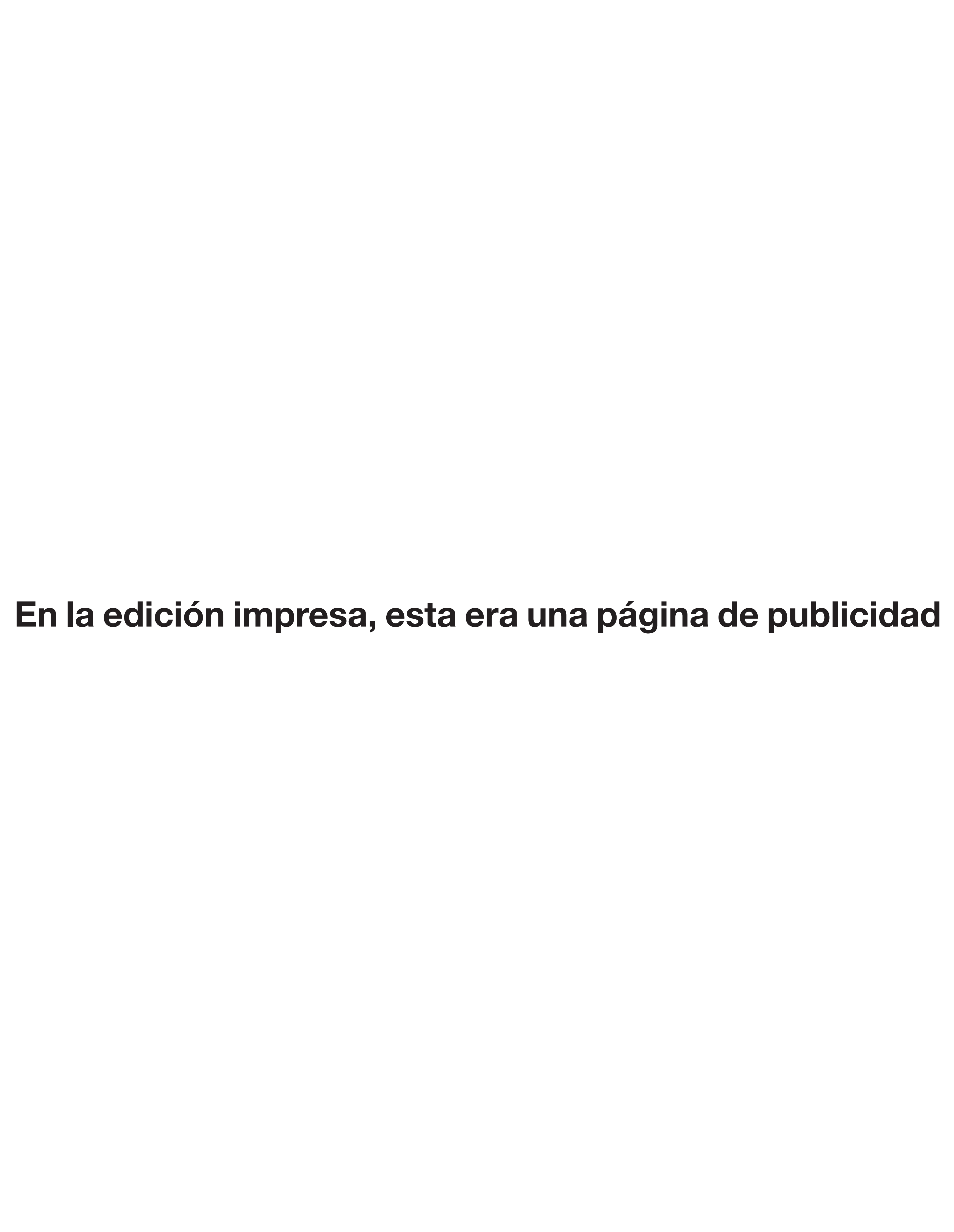
Pero hay algo que, inevitablemente llama la atención: la inclusión de batallas navales donde podrás dirigir flotas enteras en combates en alta mar.

Además, se trata de combates donde el frenesí guerrero dejará paso a una cuidada estrategia y un dominio de unos pocos parámetros, pero fundamentales, como la dirección y fuerza del viento o la coordinación en la recarga de cañones y de movimientos entre barcos.

MULTIJUGADOR PARA TODOS

El repaso básico de las características principales de «Imperial Glory» se cierra con el apartado multijugador. Aunque no habrá posibilidad de jugar campañas multijugador, sólo batallas, las posibilidades serán también superiores a lo que se puede encontrar en otros títulos del género.

La opción de jugar por equipos, con dos jugadores por cada uno, es algo realmente innovador y muy atractivo. Eso sí, más vale practicar para coordinarte bien con tu aliado... Como ves, «Imperial Glory» tiene visos de conquistador. ¡No lo pierdas de vista! ■ F.D.L.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



- Género: **Aventura**
- Estudios/Compañía: **High Voltage/Sierra**
- Distribuidor: **Vivendi**
- Idioma: **Castellano (textos y voces)**
- Fecha prevista: **Octubre 04**
- ***www.leisuresuitlarry.com***

LAS CLAVES

- Miente, bebe, baila, corre... haz todo lo necesario para conquistar a la mayor cantidad de chicas posibles.
- Podrás "relacionarte" con quince chicas diferentes.
- El sentido del humor es absolutamente delirante.
- No se corta para nada y llama a las cosas por su nombre. Ojo, sólo para adultos.
- Estará traducido y doblado al castellano.
- Los pausas para cargar entre escenas son bastante largas.

PRIMERA IMPRESIÓN

Un desmadre con todas las de la ley. Te correrás la juerga de tu vida con Larry. No apto para menores.

Leisure Suit Larry Magna Cum Laude

Vuelve el hombre

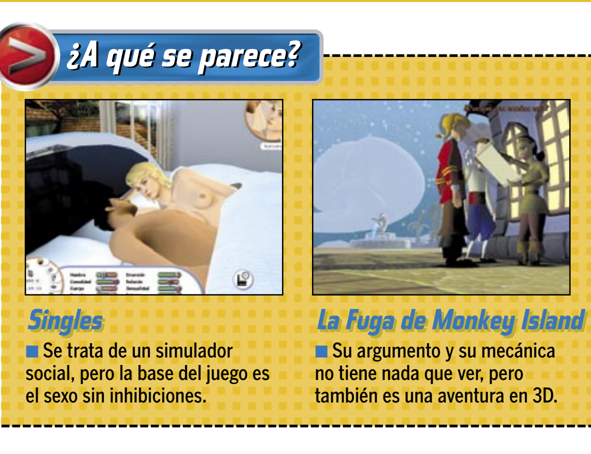
Parece que fue ayer cuando nos enfrentamos por primera vez a las aventuras de Larry, y ya han pasado diez años... digo, doce... ah, no, que son más, pues quince... ¿diecisiete años? ¡La Virgen!, cómo pasa el tiempo cuando te diviertes.

La serie "Leisure Suit Larry", todo un clásico de las aventuras para PC, vuelve con un nuevo protagonista, un sistema de juego diferente y para varias plataformas; sí, un juego de Larry en una consola, ¿a que nunca pensaste que lo verías? No te preocupes, el espíritu sigue siendo fiel al original y, por lo tanto, la diversión está más que garantizada. Eso sí, ahora no controlaremos a Larry Laffer (el pobre ya estaba un poco mayor para según que trotes), sino a su sobrino Larry Lovage, igual de ligón y juerguista que su tío, pero bastante más joven y "dinámico".

Nuestra aventura comenzará cuando al campus en el que Larry estudia llega un concurso televisivo de citas en el que al ganador se lo disputarán entre tres chicas de bandera. Larry, por supuesto quiere participar, pero para poder hacerlo tendrá que demostrar que es un ligón con todas las de la ley. No le queda más remedio que "hacérselo" con todo lo que lleve faldas en el campus y sus alrededores, para de esa forma suba su reputación.

Y ése es básicamente el juego: una continua sucesión de diálogos, misiones, pruebas y minijuegos, en la búsqueda de Larry por convencer a unas chicas lógicamente reticentes –vamos, en serio, ¿vosotros le habéis visto bien?– de que lo mejor para

¿A qué se parece?



Singles
Se trata de un simulador social, pero la base del juego es el sexo sin inhibiciones.

La Fuga de Monkey Island
Su argumento y su mecánica no tiene nada que ver, pero también es una aventura en 3D.

Larry ahora sí que obtendrá un éxito rotundo con las chicas, bueno, al menos con algunas de ellas.



¿Lo reconoces? ¡Es el viejo tío Larry haciendo de estrella invitada!

¿Sabías que...

... los desarrolladores han llenado el juego de guiños y referencias a las anteriores entregas de la serie, como fotos y objetos ocultos?




Habrá que impregnarse del espíritu de "American Pie" y desmadrar todo lo que podamos.

El juego se desarrolla en un campus y sus alrededores.

Toma el control del personaje más juerguista de los videojuegos y lígate a todas las chicas del campus

ellas es una sesión de terapia íntima con el Dr. Larry.

SONRÍA POR FAVOR

Por supuesto, es bastante difícil digerir una historia como ésta si no viene aliñada con mucho sentido del humor, pero es que si hay algo de lo que «Magna Cum Laude» puede presumir, es de tener humor a carretadas.

Como en todas las entregas de la serie, el juego estará repleto de personajes disparatados, situaciones delirantes y, sobre todo, de diálogos –¡bien, estára en castellano!– divertidísimos. Eso sí, no busquéis aquí diferentes tipos de humor, porque al final todo gira alrededor de lo mismo, de "Lo Único", que diría Larry.

SÓLO PARA ADULTOS

Lo que sí que ha cambiado respecto a las aventuras anteriores es el tono. Los juegos de "Larry" siempre han sido para adultos, pero antes Larry perseguía a las chicas y al final siempre se quedaba con las ganas. Pues ▶▶

¡CENSURADO!



PARA ADULTOS. Conociendo como son los norteamericanos y teniendo en cuenta la temática del juego, no nos extraña que la versión estadounidense de «Magna Cum Laude» esté, en teoría, censurada con respecto a la europea. Aún no hemos visto el juego que se distribuirá aquí pero sus autores dicen que se trata de cosas sencillas, como por ejemplo que en algunas escenas especialmente escabrosas, la cámara no apuntará directamente a "la acción". Lo que no entendemos muy bien es a qué se refieren, porque, tal y como les ha quedado, el juego ya es bastante fuertecito. Lo de "censurado" parece casi una broma. Palabra.

MÁS VALE MAÑA...



◀ **¿DÓNDE ESTÁ MI INVENTARIO?** A diferencia de lo que sucede en las aventuras gráficas tradicionales, para avanzar en «Magna Cum Laude» hay que resolver diferentes minijuegos. Vamos, que ya no se trata de buscar un destornillador, usarlo con la aspiradora y usar ésta con la alfombra...



◀ **CUESTIÓN DE RITMO.** Ahora cuando, por ejemplo, una chica nos pide una copa, tenemos que ir a un mueble bar y preparar un cóctel pulsando las teclas adecuadas en el momento en el que aparecen en la pantalla. La variedad de los juegos es muy grande y resulta prácticamente imposible aburrirse.



▶ Los diálogos se resolverán mediante un divertido minijuego. Habrá esquivar los objetos rojos y capturar los verdes.



▶ La ambientación cambia en cada minijuego, pero todos tienen una mecánica similar.

▶ Cuando decimos que no se han cortado un pelo, lo decimos por algo.



¿Sabías que...

... Al Lowe, el creador de la serie "Larry", no ha participado en el proyecto y se enteró por los periódicos de que existía?

▶▶ ahora eso no pasa, porque aunque el nuevo Larry también se lleva sus buenos chascos (la chica que al final no lo es, el padre mafioso que le obliga a huir en el último momento,... ese tipo de cosas), resulta que también triunfa y sale por la puerta grande y, además, cuando lo hace, el juego lo refleja sin cortarse.

Vamos, que es un juego para adultos, pero de verdad, con diálogos muy subidos de tono y escenas que, si no fueran tan divertidas, tendríamos que catalogar de pornográficas.

Pero lo mejor de todo, es que todo esto es en la versión americana del juego que ise supone está censurada!, porque la versión europea, que se distribuirá en España que aún no hemos podido examinar porque se está traduciendo, va a ser todavía más directa y sin ningún tipo de cortes. ¡Glup!

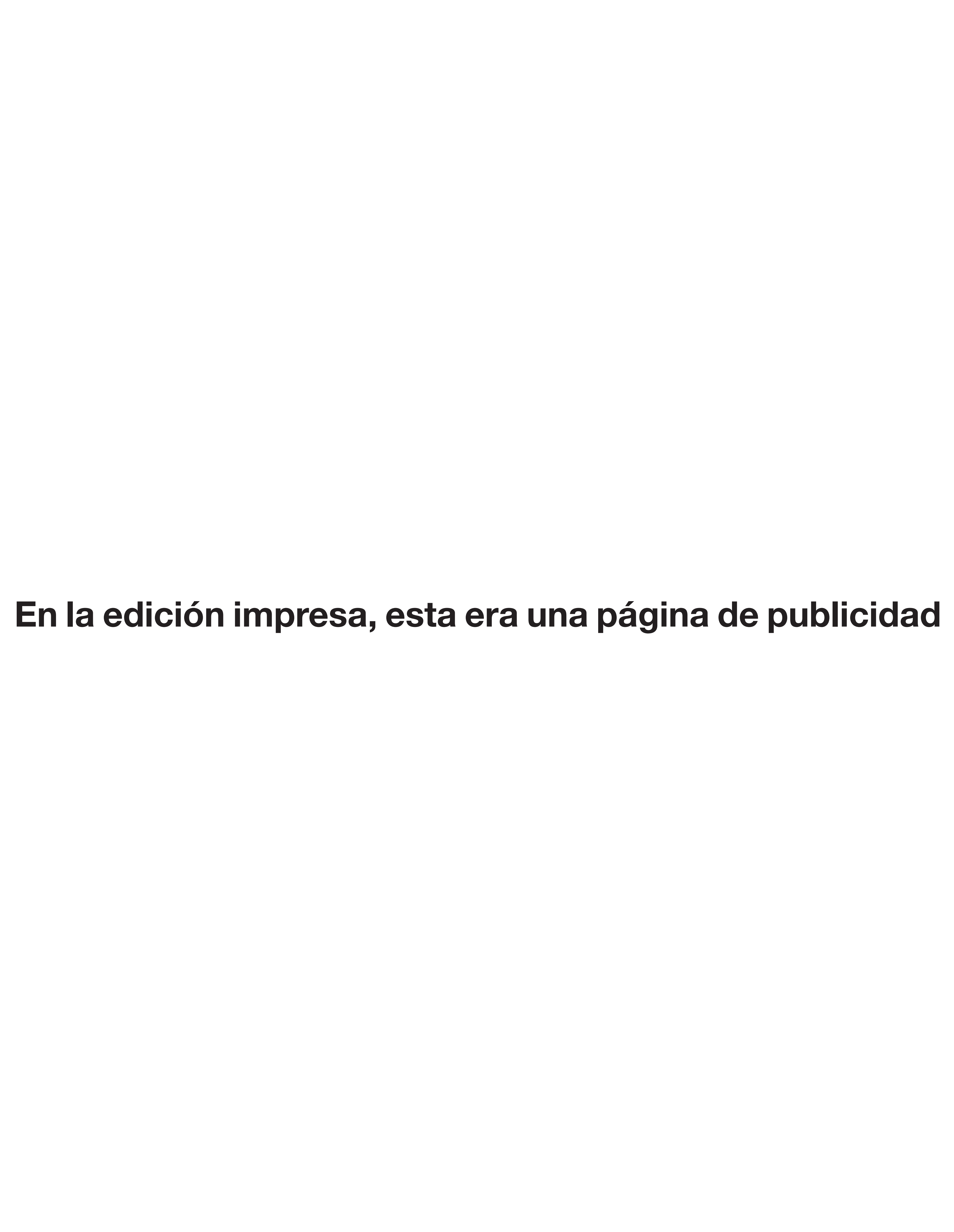
CAMBIO DE TERCIO

Pero si el tono ha cambiado, el sistema de juego ha sido, directamente, vuelto del revés. Resulta que en lugar del clásico sistema de las aventuras tradicionales con texto e iconos, todo el juego se basará en una sucesión de minijuegos donde la habilidad será fundamental. Así, siempre que haya un diálogo se nos presentará un minijuego y lo que tendremos que hacer será mover un cursor (bueno, en realidad es un espermatozoide, pero la idea es la misma) y evitar chocar con los objetos rojos mientras recogemos los verdes. Si lo conseguimos el diálogo se desarrollará felizmente y habremos tenido éxito, sino, tendremos que volver a intentarlo.

Igualmente, durante todo el juego nos enfrentaremos a juegos de pulsar la tecla correcta en el momento apropiado, de repetir secuencias, de lanzar objetos con el ratón... en fin, un amplio surtido de minijuegos que, aunque se repiten entre sí, son suficientemente variados como par no resultar aburridos.

En fin, que no es exactamente el mismo Larry de siempre, no es exactamente una aventura y, desde luego, no es exactamente para todos los públicos, pero que no os quepa duda de que el espíritu sí es exactamente el mismo que el del original y que la diversión promete ser igual o superior. Ya sabéis, ha vuelto Larry y eso sólo puede significar una cosa: ¡Juerga! ■ **J.P.V.**

> ***El tono del juego está tres pueblos más allá del "muy caliente" y, desde luego, no es apto para menores***


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



- Género: **Acción**
- Estudios/Compañía: **Firaxis/Atari**
- Distribuidor: **Atari**
- Idioma: **Castellano (textos y voces)**
- Fecha prev.: **Octubre**
- ***www.atari.com/pirates***

Sid Meier´s Pirates!

¡¡Al abordaje!!

Jou, jou, jou ¿Qué quieres surcar los mares sin ataduras ni reglas? Pues embárcate con nosotros bajo la bandera negra en una aventura llena de tesoros, combates, saqueos, mapas e hijas de gobernadores. ¡El mar es nuestro!

LAS CLAVES

- Tendrá de todo y para todos: rol, aventura, acción y estrategia.
- Serás el protagonista de una auténtica historia de piratas y elegirás tu destino.
- Habrá un nuevo mundo por explorar y cuatro naciones enfrentadas.
- El humor será clave en toda la aventura y vivirás situaciones disparatadas.
- Las batallas navales serán muy divertidas.
- Los combates a espada serán como los de las películas del género.

PRIMERA IMPRESIÓN

Humor, aventura y acción se unen en una historia en la que nosotros decidimos el camino a seguir.

Durante los últimos años los remakes están a la orden del día en el cine, «El Planeta de los Simios» de Tim Burton o la nueva adaptación del mítico «King Kong» que cocina Peter Jackson son sólo un par de ejemplos de esta nueva tendencia. ¿Cuánto tardarán los videojuegos en unirse a esta moda? Pues no mucho, ya que Firaxis está preparando una nueva versión acorde a los tiempos que corren, de un mítico título que algunos de vosotros recordaréis, «Pirates!». Todo el encanto de aquel título y toda la tecnología de hoy en día se unirán para que nos convirtamos en los más temidos de los siete mares.

POR LOS VIEJOS TIEMPOS

«Sid Meier's Pirates!» es un compendio de géneros en el que, por encima de todo, se destila humor. La acción, las estratégicas batallas navales e incluso un baile mediante la fórmula de "Simón dice", serán las características principales de la última creación de Sid Meier.

Surca los mares, aborda otras naves, pelea, comercia y hasta márcate un baile. ¡Qué dura es la vida de pirata!

El juego, según nos confirmó Jeff Briggs, el director del proyecto durante la entrevista que mantuvimos hace unos días, está basado en el «Pirates!» original que se editó allá por 1987 ¿Qué no jugaste hace 17 años con el original? No pasa nada. «Pirates!» destacó sobre todo por permitir al jugador intervenir

¿A qué se parece?



Piratas del Caribe
Mucho más realista y con combates navales son mucho más largos y tendiosos.

La Fuga de Monkey Island
El humor que destilará «Pirates!» y la ambientación es muy similar en ambos juegos.

▶ Esto va de piratas, así que no te sorprendas de lo que encontrarás: duelos a espada, aventura, abordajes y mucha acción.



▶ Surcarás los mares en busca de tesoros y aventuras sin fin.

¿Sabías que...

... el «Pirates» original se editó en 1987 y fue pionero en mezclar géneros y permitir al jugador intervenir en la acción para elegir su propio camino?

▶ La vida del pirata es dura. A veces hay que pasar desapercibido.

▶ Los abordajes a barcos mercantes serán mucho más sencillos que a los militares, ya que encontraremos menos resistencia.

en la acción con libertad: era el propio jugador quien elegía el camino a seguir. Hoy nos parece lógico, sin embargo en su día fue todo un hito. Con él surcamos los mares, asaltamos barcos en alta mar y luchamos en duelos a espada contra los más temibles capitanes de navío.

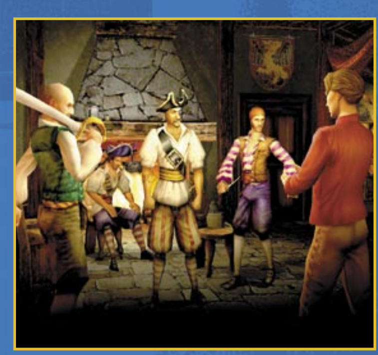
«Pirates!» regresa en esta nueva adaptación que recupera el espíritu de antaño e incorpora muchas mejoras... por algo han pasado casi veinte años.

VIENTO EN POPA A TODA VELA

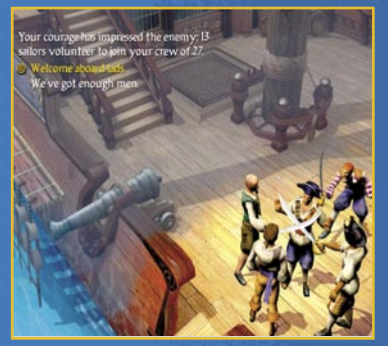
Ya pero... ¿Cómo se juega a esto? Pues muy sencillo. Nada más comenzar tenemos a nuestro cargo un barco, el más básico de todos, con el que podemos decidir nuestro camino. Lo más recomendable será amarrar en una ciudad de la nacionalidad que hemos seleccionado anteriormente y hablar con el gobernador para que nos asigne alguna misión y así ganarnos su confianza y un dinerillo extra. Dentro de las ciudades podremos acceder a distintas zonas en las que reclutar marineros en la taberna, reparar o actualizar nuestro barco en el astillero, llenar la despensa de comida en la casa del comerciante...

Una vez en alta mar comienza lo divertido, nosotros decidimos a que barcos abordamos y a cuales no, de esta forma antes de lanzarse a la cubierta del enemigo, espada entre los dien- ▶▶

BUSCA TU TRIPULACIÓN



◀ **LA CANTINA, EL LUGAR PERFECTO.** Ahí siempre hay marineros dispuestos a subir a nuestro barco por un módico precio, en cada ciudad o colonia en la que haya una cantina, siempre habrá aguerridos lobos de mar dispuestos a vivir aventuras.

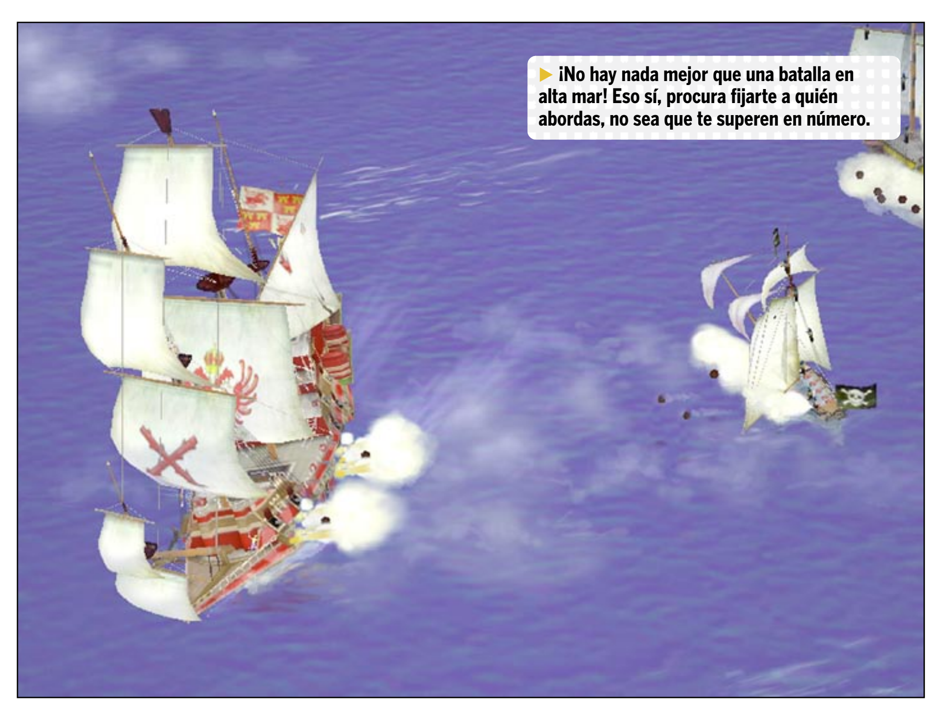


◀ **HAZTE UNA REPUTACIÓN Y ATRAE NUEVOS PIRATAS.** Si eres lo bastante hábil y aguerrido en las artes de la piratería, tu fama y coraje impresionarán hasta al enemigo, que se unirá a la tripulación de tu barco sin pensárselo.

LA DURA VIDA DEL PIRATA



SI NOS COGEN CON LAS MANOS EN LA MASA, al abordar un barco, nuestros huesos irán a la cárcel. Lo divertido será que podemos crear un plan de fuga para evitar pasar más tiempo entre rejas pero será difícil salir sin ayuda. Lo peor es que si esto ocurre todo lo que hemos conseguido durante nuestra carrera de pirata se evaporará. La buena noticia, como nos comentó Jeff Briggs, es que no nos ejecutarán como hacían antiguamente con los piratas que apresaban...



¡No hay nada mejor que una batalla en alta mar! Eso sí, procura fijarte a quién abordas, no sea que te superen en número.



Podemos marcarnos un baile con la hija del gobernador para enamorarla.



En la taberna encontraremos valiosa información además de muchos marineros.

▶▶tes, hay que saber que cada acción tiene sus consecuencias y que si atacamos a un barco francés no seremos bien recibidos en ninguna de sus colonias.

Sabiendo esto y si hemos decidido combatir, pasamos a una pantalla en la que los dos barcos deben luchar por sobrevivir. Cada navío cuenta con unas características especiales y un número determinado de cañones. Sin olvidar que para librar la batalla con ventajas hay que aprovechar en todo momento el viento, para conocer la dirección de este se ha puesto a nuestro alcance un indicador que estará siempre activo.

Así, si los cañonazos no funcionan, podremos optar por el abordaje. Para ello será necesario acercarse al barco, entonces la acción cambiará y veremos la silueta del hombre al que tendremos que enfrentarnos. Durante estos momentos se nos permiten realizar distintas acciones como lanzar una estocada, saltar, agacharnos y utilizar los objetos que veamos en nuestro propio beneficio.

Toda una aventura de piratas con abordajes y tesoros. Una historia de siempre a la altura de los tiempos

¿Sabías que...

...Sid Meier ha sido el creador de títulos tan emblemáticos como la serie «Civilization» o «Alpha Centauri»?

PÍCARO Y GALÁN

Si algo nos llamó la atención en la conversación que mantuvimos con Jeff Briggs, –director general y presidente de Firaxis, además de programador del primer «Pirates!»– es lo claras que tiene las cosas ¿Qué si el juego será realista? Lo justo, nos comentó: "Antes de realizar un título donde nuestro pirata fuera un simple asaltante de caminos que sólo atacara a buques mercantes por miedo a los barcos de guerra, Sid Meier y yo queríamos hacer un título de fantasía donde un pirata se convirtiera en todo un héroe sin necesidad de desmembrar a nadie ni huir a las primeras de cambio". Bajo estas premisas se pusieron a trabajar en un título que tiene como protagonista a un pirata desvergonzado que no dudará un momento en mostrar sus encantos a cualquier dama que se precie a salir a la pista de baile con él.

«Sid Meier's Pirates!» lo tendrá casi todo: humor, aventura, acción y un personaje muy, muy carismático. Un juego para no perder de vista ¡Al abordaje! ■ **G.B.Q.**

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Eternal Cities Los niños del Nilo

Un monumento a la estrategia

¿Conoces la teoría que dice que las pirámides las construyeron los extraterrestres? Mentira cochina, las pirámides las vas a construir tú con este juego, y te va a costar lo suyo convencer a los trabajadores de que arrimen el hombro.

- Género: **Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Tilted Mill/Sega**
- Distribuidor: **Atari**
- Idioma: **Castellano (textos)**
- Fecha prevista: **Noviembre 2004**
- ***www.immortalcities.com***

LAS CLAVES

- Estará ambientado en el Antiguo Egipto. Un nuevo reto que se basa en la construcción de imperios clásica.
- Entre la campaña y los escenarios, habrá de más de 50 horas de juego.
- Las ciudades estarán pobladas por 21 tipos de unidades diferentes.
- La versión final también incluirá un potente editor de escenarios.
- No parece que se vaya a incluir ningún tipo de modalidad de juego online.

PRIMERA IMPRESIÓN

Estrategia faraónica. Levanta tu propio Imperio Egipcio y haz que tus ciudades sean insuperables.

Hay dos formas básicas de hacer un juego nuevo: romper con todo lo anterior y abrir caminos nuevos, o bien tomar elementos ya probados y depurarlos hasta dar con un producto redondo. «Los niños del Nilo» parece un buen ejemplo de esta segunda aproximación, pues se trata de un juego de estrategia en tiempo real de construcción de ciudades e imperios, con muchas similitudes con series como «Caesar», «Faraón» y «Zeus», pero que aporta también muchos giros y novedades muy prometedoras.

HACE 5000 AÑOS...

Nuestro objetivo en «Los niños del Nilo» es crear una civilización de la nada, explotar al máximo sus recursos y ayudarla a evolucionar a medida que transcurren los diferentes escenarios.

Para conseguirlo tendremos que planificar y estructurar la ciudad: construir caminos para que los aldeanos lleguen a su trabajo, crear granjas para alimentar a la población, fabricar casas para todas las clases sociales, adornar las calles con monumentos, comerciar con otras regiones, entrenar un ejército para defenderte de los invasores y, cómo no, ocuparnos de que ser recordados construyendo una gran pirámide. En fin, que el número de tareas a realizar es enorme, pero afortunadamente no se introducirán todas de golpe sino poco a poco.

Esto nos permitirá hacernos con los controles del juego, que, por cierto, todavía están siendo retocados para que navegar por ellos sea muy sencillo. De hecho, el interfaz podrá ser eliminado de la pantalla, acudiendo a él

¿Sabías que...

...antes de fundar su propia compañía y diseñar este juego, sus autores fueron los responsables de «Faraón» y «Caesar»?



▶El juego nos propone construir un imperio y explotar al máximo sus recursos ¿Os suena?



▶Nada escapará a tu control, desde construir un edificio hasta animar a tus ciudadanos.



Todo un desafío digno de un Faraón: ***levantar una civilización de la nada hasta construir un imperio monumental***

únicamente en momentos determinados o incluso haciendo uso de los atajos del teclado.

IMPORTAN LAS PERSONAS

Pero sí las construcciones son una parte vital de una civilización tan avanzada como la egipcia, sus habitantes no lo son menos, y por eso el aspecto social de «Los niños del Nilo» está siendo desarrollado con especial mimo e interés.

En la práctica, nuestros habitantes mostrarán su opinión mediante pequeños bocadillos y nos darán una idea de qué cosas podemos hacer para mejorar la ciudad. Puede, por ejemplo, que haya una zona residencial aparentemente perfecta, pero que sus ciudadanos no encuentran tan idílica por un aspecto del que no nos habíamos percatado. Por ello el interfaz nos permitirá monitorizar la vida de un trabajador, y conocer así de primera mano sus exigencias.

En general, uno de los pilares básicos del juego será la mano de obra, por lo que tendremos que estar muy atentos al ánimo de la ciudadanía en general o, de lo contrario, no llegarán nuevos ciudadanos que den forma al gran imperio de nuestra dinastía.

EGIPTO EN 3D

En el apartado tecnológico podrá presumir también de un motor gráfico tridimensional y muy convincente que combinará diferentes cámaras prefijadas con la posibilidad de mover el enfoque de ellas a nuestro antojo.

En cualquier caso, está claro que su verdadero atractivo no estará en la tecnología, sino en un estilo de juego que ya ha demostrado en muchas ocasiones su capacidad para generar adicción. Puede que crear una civilización ya no sea tan original, pero seguro que sigue siendo muy divertido. ■ **J.M.H.**

¿A qué se parece?

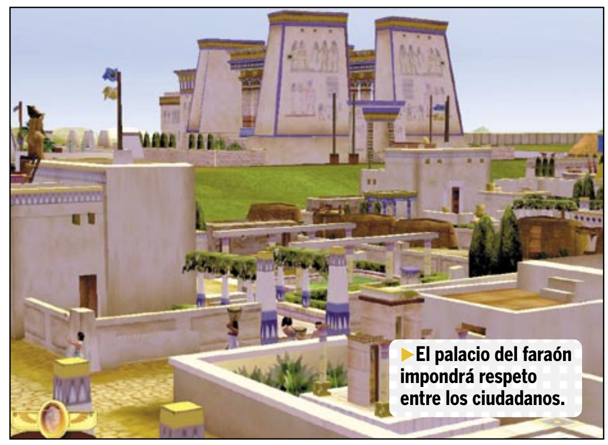


Zeus

■ Tienen un desarrollo similar pero «Zeus» está ambientado en la Grecia Clásica.

Sim City 4

■ Ambos comparten objetivo: construir la mejor ciudad posible y mantenerla a toda costa.



▶El palacio del faraón impondrá respeto entre los ciudadanos.



▶Si los recursos son escasos también podrás comerciar por mar.

TAREAS DE UN FARAÓN



◀ **PROLONGA TU DINASTÍA.** En los primeros momentos tu rango será muy bajo, pero si diriges bien a tu pueblo serás promocionado hasta convertirte en todo un faraón y tu dinastía será recordada en los siglos venideros.

◀ **MONUMENTOS Y PIRÁMIDES.** ¿Qué sería de un juego ambientado en Egipto sin grandes construcciones? Las habrá de diferentes tamaños, pero eso sí, deberás tener mucha mano de obra, dinero y bastante paciencia.

- Género: **Acción/Aventura**
- Estudios/Compañía: **Mercury Steam/Enlight**
- Distribuidor: **Zeta Multimedia**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prev.: **finales 2004**
- ***www.scrapland.com***

Scrapland

El futuro es robótico

Hace mucho, mucho tiempo, en un asteroide perdido en la galaxia... No, esto no es un juego de LucasArts, pero os juramos que empieza así. Es que «Scrapland» será un juego de acción pero con un sentido del humor como hay pocos.

LAS CLAVES

- Combinará acción, velocidad y aventura en un ambiente futurista y repleto de un gran sentido del humor.
- Podrás jugar con total libertad en todo momento o seguir al detalle la historia central del juego. ¡Tú decidirás lo que hacer!
- Tendrás más de 140 misiones principales y más de sesenta secundarias.
- Incluirá opciones multijugador para los incondicionales de la competición.
- Su duración se estima por encima de las treinta horas de juego.

PRIMERA IMPRESIÓN

Un soplo de originalidad y aire fresco. Promete gran diversión y, además, es español.

Bien, como te decíamos antes, hace mucho, mucho tiempo, el asteroide Scrapland era un maravilloso jardín flotando en el espacio. Un auténtico Edén, hasta que llegó la mano colonizadora del hombre que en un tiempo récord se las apañó para arrasar todos los recursos del planeta y convertirlo en una roca devastada.

YO, ROBOT

... Sí, ya sabemos que no suena bien, así, para empezar. Pero no te preocupes, que la historia no acaba aquí. ¿Qué pasó con Scrapland? Pues que llegó una nueva raza que se encargó de repoblar y hacer florecer el asteroide. Una raza de robots. Y, para ser más concretos, de robots pirata. Pasaron miles de años y sus descendientes –hasta los robots tienen descendientes, amigo– hicieron de la ciudad de Quimera una megalópolis. Una compleja sociedad se estableció allí: banqueros, policías, funcionarios, perodistas... Y todos con una curiosa afición: las carreras de naves.

Pero en Quimera hay algo más. Una máquina, la Gran Base de Datos, que permite que los robots dañados o moribundos se regeneren y sus datos no se pierdan. La muerte ha desaparecido para el mundo de Scrapland. Hasta que un día alguien asesina al Arzobispo –un pez gordo del planetoide– y borra todos sus datos. Las sospechas recaen sobre una criatura mítica y temible: un ser humano. ¿Qué está pasando?

ACCIÓN Y MISTERIO

La historia de «Scrapland», prolija en su planteamiento, es un indicativo de lo que puedes esperar de este original y atractivo juego. Mercury Steam, el estudio



...American McGee, el creador de «Alice» y «Oz» está colaborando activamente en el desarrollo y promoción del juego?

▶La acción futurista de Scrapland se combina con un guión imaginativo y una libertad de movimientos absoluta. Jugarás como quieras.







■ El clásico de Rockstar destaca por la libertad de acción, similar a la que persigue «Scrapland».



New York Race

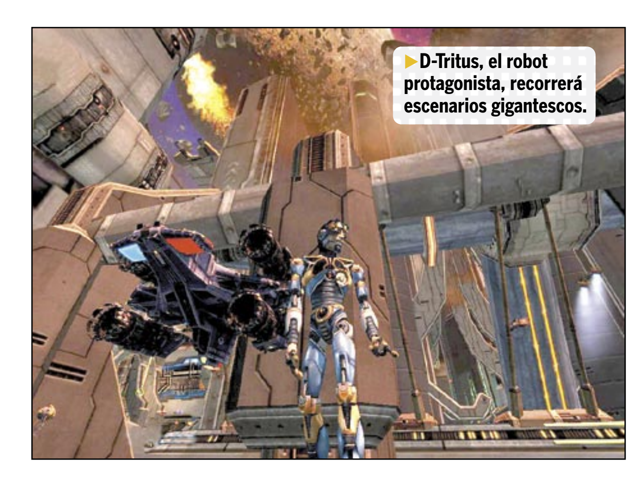
■ Las secuencias de pilotaje que ofrece «Scrapland» recuerdan enormemente a «New York Race».



▶¡Ten cuidado! Algunos personajes serán muy hostiles.



▶Una parte importante de la acción de «Scrapland» se basa en el pilotaje a toda velocidad de todo tipo de naves.



▶D-Tritus, el robot protagonista, recorrerá escenarios gigantescos.



responsable del proyecto –españoles, para más señas– lo define como un juego de acción y narrativa, más que de acción y aventura. Pero su peculiar estética y planteamiento son sólo la punta del icebeg. Porque «Scrapland» mezclará, con bastante acierto, varios conceptos.

La acción, como ya se ha dicho, es el principal, pero la velocidad –pilotando naves que construirás tú mismo–, exploración, aventura, diálogos, etc. son también algunas de sus características más destacadas.

Y, sin embargo, «Scrapland» sobresaldrá por algo bien distinto. No es su originalidad. Ni siquiera su concepción artística. Ni su guión. La clave en «Scrapland» estará en la libertad de acción.

JUEGA COMO QUIERAS

Hmmm, sí, ya sabemos. Has oído mil veces eso de "juega como quieras" para que al final te den lo mismo de siempre: dos caminos alternativos y poco más. Bueno, pues Mercury Steam asegura que de eso, en «Scrapland», nada de nada. Prometen una libertad real y casi total para avanzar en el juego. Sin penalizarte por hacer o no hacer algo. Sin obligarte a volver sobre tus pasos. Tendrás que conseguir objetivos en algunas misiones, pero cómo lo hagas será cosa tuya. Y de D-Tritus.

D-Tritus será el protagonista absoluto del juego. Un robot que se ha hecho a sí mismo –literalmente, con piezas de desguace– y que se dedica a investigar el asesinato del arzobispo, y ver qué hay detrás de ese mito del humano. Para ello, ya sabes, tendrás que explorar, pilotar, competir, correr, hablar y disfrutar de un mundo enorme estructurado en más de 200 misiones que podrás jugar cómo te parezca. Si Los chicos de Mercury Steam cumplen con sus objetivos, «Scrapland» puede ser algo grande. ■ F.D.L.



Expansión para «Painkiller»

Battle out of Hell

Acción por toda la eternidad...

- Género: **Acción**
- Estudios/Compañía: **People Can Fly/DreamCatcher**
- Distribuidor: **Virgin Play**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Noviembre 2004**
- ***www.painkillergame.com***

Así que, ¿creías haber escapado del Infierno? ¡Ay, cuanta ingenuidad! Los demonios tienen ganas de que te quedes a jugar con ellos... ¿te atreves?

LAS CLAVES

- Tendrá diez nuevos niveles en el modo individual de juego.
- Añadirá nuevos modos multijugador, mapas, mods, armas y enemigos finales.
- Combinará la ambientación de terror con la bélica.
- Incluirá un editor para diseñar mapas.

PRIMERA IMPRESIÓN

Terror, acción y mucha adrenalina. Una expansión repleta de sorpresas. Muy prometedora.



La acción volverá a ser tan intensa como en el juego original.



¡Espabila, que viene el tanque! Esto sí que es un infierno...



Enemigos terribles y gigantescos seguirán siendo la norma.

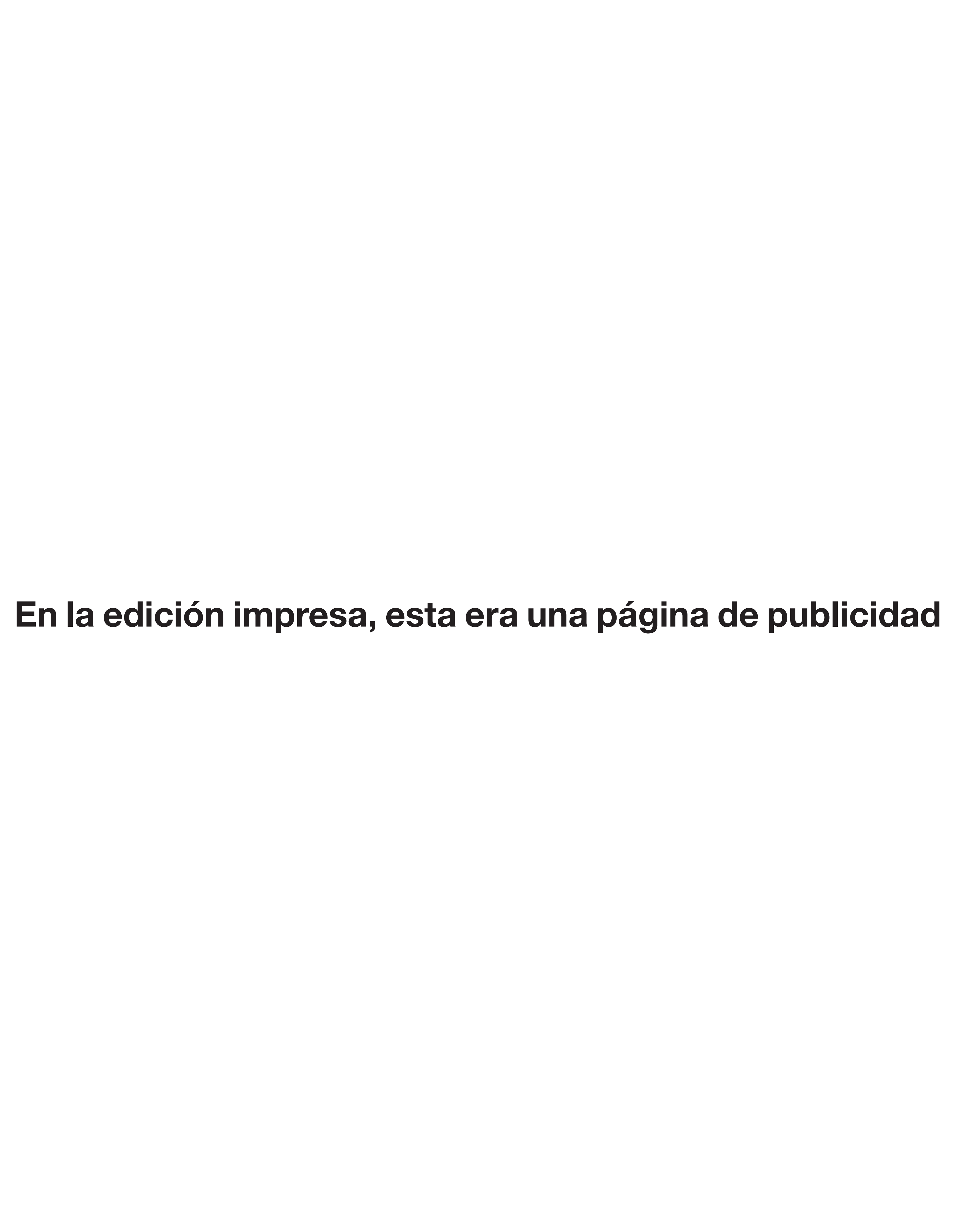
Hacer una buena expansión es todo un arte. Algunas veces lo que parece interesante se queda en agua de borrajas y se reduce a un puñado de nuevos escenarios. Otras... bueno, la cosa cambia y se ve un trabajo bien hecho con nuevos diseños, opciones de juego, desafíos importantes y un aliciente nuevo para el original, que aumenta su valor como juego. Y ahí parece estar, claramente, este «Battle out of Hell». Su historia y guión continúan el de «Painkiller». Daniel sigue metido en el infierno, tras haber acabado con Lucifer, pero Eve está inconsciente y el Mal, ahora personificado por Alastor, sigue vivo, coleando e intentando dejarnos fuera de combate.

Acción total, enemigos terroríficos, nuevos escenarios y un editor. Más y mejor de lo que te daba el original

MÁS INFERNAL QUE NUNCA

La gran virtud de «Battle out of Hell» irá más allá, simplemente, de ofrecerte más –si es que te quedaste con ganas, claro– de «Painkiller». Además, todo será mejor. La nueva ambientación, donde el toque bélico se hace notable en muchas fases, será una pasada. Asimismo los nuevos jefes finales –ya sabes, de esos que sa salen de la pantalla–, las armas, opciones multijugador, etc. no te darán un segundo de tregua. Todo más la campaña con diez nuevas misiones para un solo jugador harán de «Battle out of Hell» una expansión que se presume de esas que se hacen necesarias.

Y, encima, People Can Fly incluirá un editor para que si aún quieres más, te puedas crear tus propios mapas. Vamos, que será difícil que te puedas despegar del ordenador. ■ **F.D.L.**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Zoo Tycoon 2

¿Animales en peligro?

- Género: **Estratregia/Gestión**
- Estudios/Compañía: **Microsoft Game Studios**
- Distribuidor: **Microsoft**
- Idioma: **Cast. (textos y voces)**
- Fecha prevista: **Noviem. 04**
- ***www.microsoft.com/games/zootycoon/zoo2/***

Si trabajas en Wallstreet, ser un tiburón de las finanzas es pura supervivencia. Pero, ¿se puede ser "un fiera" cuando tu negocio son osos panda y jirafas?



Crea tu zoo desde cero y controla todos los detalles.



Visita el zoo en primera persona y entra en las jaulas... si te atreves.



El juego incluirá una gran enciclopedia sobre animales en castellano.

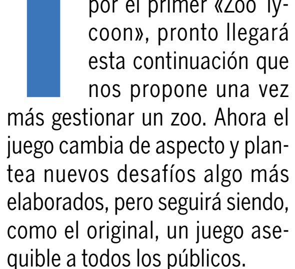
LAS CLAVES



- Tendrás que crear y mantener todo un parque zoológico.
- Podrás recorrer como un visitante más las instalaciones en primera persona.
- Incluirá 30 animales de todo el mundo.
- Habrá tres modos de juego: Campaña, desafíos y modo libre.

PRIMERA IMPRESIÓN

«Zoo Tycoon 2» te lo pone fácil si tienes alma de empresario y tu pasión son los animales.



Tras el éxito alcanzado por el primer «Zoo Tycoon», pronto llegará esta continuación que nos propone una vez más gestionar un zoo. Ahora el juego cambia de aspecto y plantea nuevos desafíos algo más elaborados, pero seguirá siendo, como el original, un juego asequible a todos los públicos.

Construye tu propio zoo y no pierdas detalle. Animales, instalaciones, visitantes... todo depende de ti

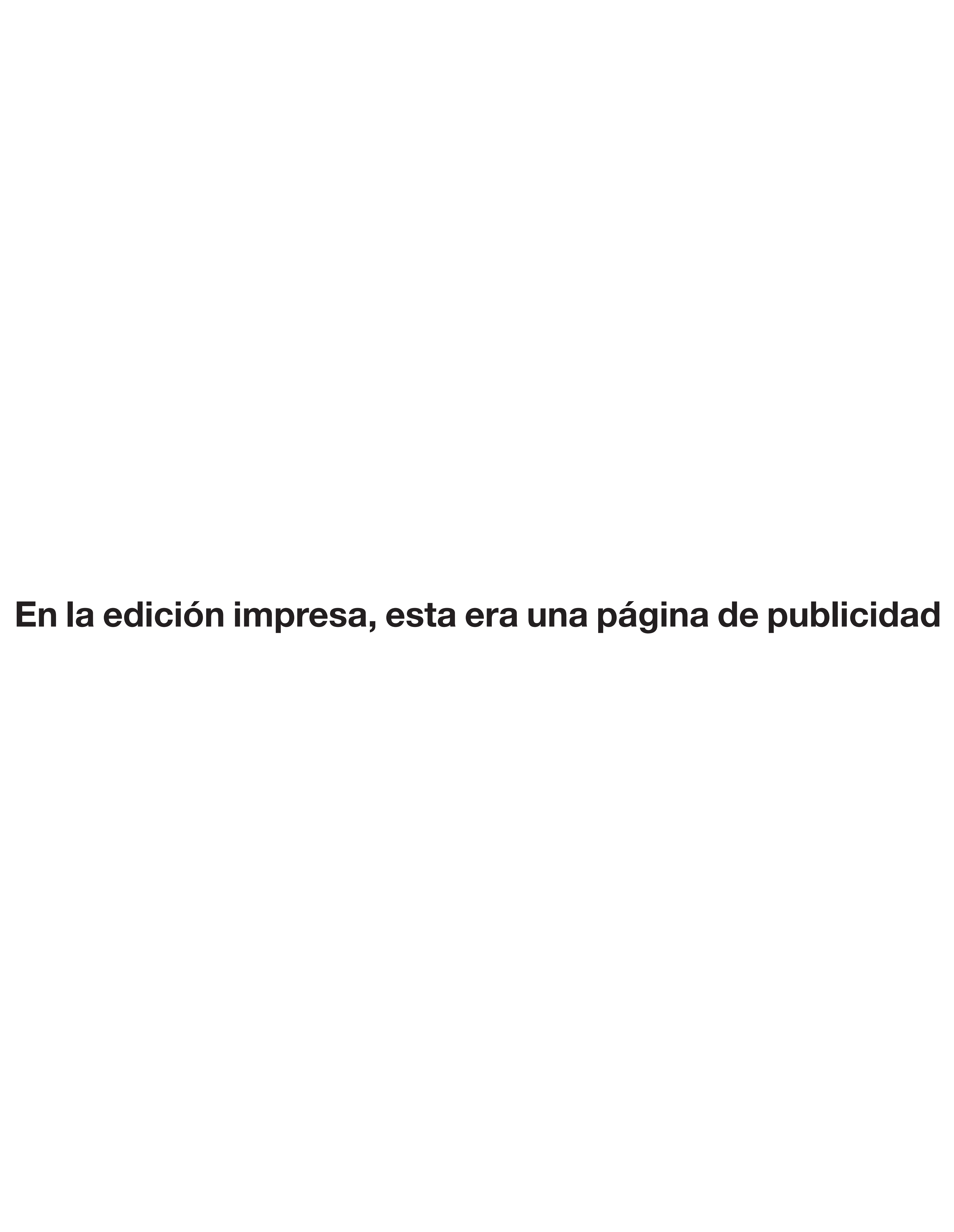
TODO UN NEGOCIO

En «Zoo Tycoon 2» tendremos que gestionar hasta el más mínimo detalle de un parque zoológico, desde su construcción hasta su mantenimiento. La base del juego será comprar animales y construir instalaciones adecuadas para ellos, encargándonos, por supuesto de que nos les falte alimento ni diversión. Igualmente, acondicionar el parque para los visitantes, instalando caminos, adornándolo y equipándolo con restaurantes, tiendas de regalos e incluso con cajeros automáticos, formará parte de nuestro objetivo.

Todo esto, claro está, no deja de ser un negocio, así que será necesario estar pendiente de la opinión de los visitantes para controlar, por ejemplo, si los animales son de su agrado o si piensan que los precios son elevados, buscando siempre atraer al mayor público posible y tener la máxima rentabilidad.

¿Un planteamiento conservador? Sí, pero «Zoo Tycoon 2» aportará además una gran cantidad de modos de juego, varias campañas, muchos desafíos individuales y un interesante modo de juego libre, sin límites de tiempo ni de dinero.

Si a esto le añadimos un interesante motor 3D que nos permite visitar el parque en primera persona y una enciclopédica base de datos sobre todos los animales, el resultado promete ser un juego interesante para iniciarse en el mundo de los juegos de gestión ■ **J.P.V.**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

SAM A LA ÚLTIMA

ESTE SAM NOS LO HAN CAMBIADO. Bueno, es el mismo, pero ha ido evolucionando desde el primer «Splinter Cell». Ahora tiene mejor aspecto, o al menos uno más realista y humano. Resulta sorprendente el gran salto que visualmente da esta tercera entrega. Partiendo de la misma base tecnológica en «Chaos Theory» se aprecia un gran avance sobre el original, lo cual sorprende teniendo en cuenta que ambos títulos se han desarrollado en paralelo. Eso sí, en esta última entrega se está llevando al límite lo más avanzado de DirectX 9.

«SPLINTER CELL» nos sorprendió por el original uso de la iluminación y el detallado diseño de los niveles. «Splinter Cell» irrumpió con una calidad gráfica que aprovechaba todo el potencial de la tecnología de «Unreal», con efectos nunca vistos antes en PC aunque no fueran muy realistas.

«PANDORA TOMORROW» pretendía mostrar a un Sam Fisher más "castigado" y maduro. El juego mejoraba la calidad y detalle de los gráficos. Algunos efectos visuales seguían teniendo un aspecto artificial, aunque eran muy adecuados para generar un ambiente de suspense.

«CHAOS THEORY» dejará muy atrás a sus dos antecesores. Los personajes están mucho más detallados y cobran vida a través de sus expresiones faciales. Sin embargo, lo que más impresionará de sus gráficos es la extremada calidad de las superficies y los modelos.

Es el mejor, ya no es un secreto

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

A pesar de su condición de agente secreto Sam Fisher no podría haber hecho nada para que su regreso pasase desapercibido. Ahora, tras los ecos de su notable presentación en el E3, el proyecto comienza a desvelar un juego imponente de cuyas novedades queremos daros buena cuenta.

Nuestras habilidades como espía están muy lejos de poder compararse a las de Sam Fisher pero, si se trata de ser curiosos, no hay quien nos supere. Por ello, visitar los estudios de desarrollo de Ubisoft en Montreal nos ha parecido una estupenda oportunidad para poder cotillearos todo lo que encierra el desarrollo de la última entrega de la serie «Splinter Cell».

El nuevo capítulo viene avalado por dos juegazos que destacaron por su originalidad e innovación. La serie «Splinter Cell» es, por sí sola, dueña de todo un subgénero. Y es que la acción táctica no es la misma desde que Sam Fisher está en activo. Ningún otro título maneja ese cóctel en el que se agitan la tensión, el suspense y el riesgo. Acción y sigilo envueltos en un escenario actual de intrigas y alta tecnología.

Hasta aquí, podemos contar los más importantes méritos que ha logrado esta serie, inspirada en los relatos de Tom Clancy. Ahora, en «Chaos Theory», Ubisoft prepara su culminación situando su punto de mira en un desarrollo técnico muy ambicioso. Se trata del último título de una trilogía que, curiosamente, hasta ahora nadie había reconocido como tal. ¿Quizá «Splinter Cell» fue ideado en tres entregas o, quizá, ésta ha sido una decisión de última hora? Lo cierto es que, de momento, todo acaba en «Chaos Theory». Y precisamente, en su condición de trilogía, se encuentran buena parte de sus principales claves.

La serie mantiene su estilo, mezclando sigilo y acción, pero Sam regresa más audaz y ahora puede influir en la historia

CAPÍTULO FINAL

Ya en el anterior, «Pandora Tomorrow», el guión era un aspecto crucial del juego, de manera que las misiones no se nos presentaban como una simple sucesión de objetivos. En cambio, había una relación muy estrecha entre las acciones de Sam y sus consecuencias en la historia. Así, «Pandora Tomorrow» conseguía ser más inmersivo y coherente. Pero, fue diseñado con la intención de que la historia continuase en «Chaos Theory». De hecho, ambos juegos se han desarrollado desde un mismo punto de partida, sólo que para «Chaos Theory» se ha empleado más tiempo.

Ahora, estamos frente a una historia independiente. No te hará falta haber jugado a «Pandora Tomorrow» para en- ►►

- Género: **Acción/Táctica**
- Estudios/Compañía: **Ubisoft Montreal/Ubisoft**
- Distribuidor: **Ubisoft**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Marzo de 2005**
- ***www.splintercell.com***

LAS CLAVES

- Visualmente va a ser de lo mejor que hayas visto. Impresionante.
- El guión del juego ya no es lineal.
- Con ingenio, podrás resolver las misiones de múltiples formas.
- El control no se ha complicado y hay más movimientos.
- Sam cuenta con equipo nuevo, más sofisticado y versátil.
- En modo cooperativo es muy novedoso. podrás jugar junto a otro Splinter Cell.
- Contiene más acción y la violencia es más explícita.
- «Chaos Theory» completa la trilogía.

PRIMERA IMPRESIÓN

Mantiene su estilo y mejora lo anterior. **Acción y sigilo, más realista y absorbente que nunca.**



▲ **LA INTERACCIÓN CON EL ENTORNO.** El juego se apoya en la utilización del escenario. Un espejo puede delatarnos o ser nuestro aliado.



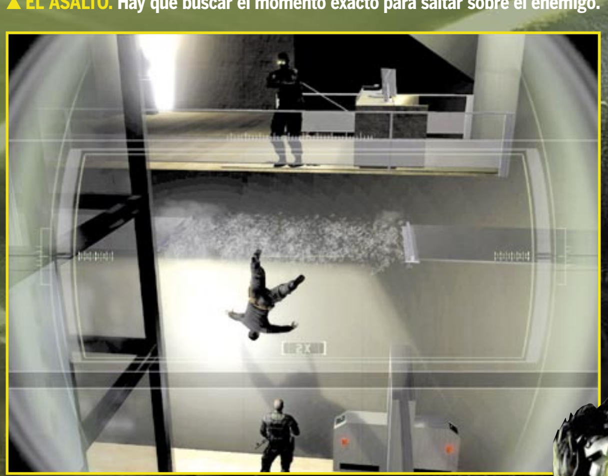
▲ **LAS MÁQUINAS AL DESCUBIERTO.** El equipo de Sam incorpora un nuevo sistema de visión capaz de detectar dispositivos electrónicos ocultos.



▲ ACERCAMIENTO. A veces puedes aprovecharte de una posición ventajosa.



▲ EL ASALTO. Hay que buscar el momento exacto para saltar sobre el enemigo.



▲ DOS PÁJAROS. Puedes utilizar a tu víctima como arma arrojadiza.



▲ DOBLE FILO Y TRIPLE USO. El cuchillo no sólo es un arma silenciosa, también revelará múltiples funciones. Por ejemplo: puede servirte para pasar discretamente a través de una cortina y sorprender a un centinela.

▲ LOS SISTEMAS DE SEGURIDAD. La seguridad es el mayor adversario de Sam Fisher. Los guardias son más astutos y los sistemas de seguridad son más sofisticados.

NO TE CORTES...

EL CUCHILLO ES EL ARMA de la que ningún asesino silencioso puede prescindir y Sam lo es si la misión así lo requiere. Hasta ahora no lo habíamos necesitado, pero en «Chaos Theory» vamos a tener que emplearlo en multitud de ocasiones. Antes, cuando sorprendíamos a un enemigo por la espalda podíamos interrogarle o dejarle K.O. Pero en «Chaos Theory» tal vez necesitemos eliminarlo y el cuchillo es mucho más discreto que cualquier arma de fuego silenciada.

TAMBIÉN ES UNA HERRAMIENTA FUNDAMENTAL, además de ser un arma letal. Puede servir para cortar cables o para forzar algunos mecanismos. Si se emplea bien, su versatilidad lo convierte en el objeto más valioso de todo nuestro equipo.

tender de qué va todo, pero te vas a encontrar con personajes que recuerdan hechos anteriores y sucesos que tienen una explicación más profunda con las anteriores entregas de la serie. En definitiva, se trata una trilogía en toda regla y Ubisoft lo aprovecha para dar mayor solidez al contexto narrativo de la serie.

GUERRA MEDIÁTICA

En éste nuevo capítulo te enfrentarás a una crisis internacional que, de nuevo, se centra en Asia. El más mínimo incidente podría acrecentar la tensión en la zona así que el secuestro de un ciudadano norteamericano en Perú pone en alerta a Third Echelon, la agencia para la que Sam opera. Un secuestro no llamaría el interés para la agencia de no ser porque la víctima es un ingeniero que conoce valiosos secretos de tecnología.

Pronto, Sam descubrirá que los autores materiales del secuestro –una guerrilla revolucionaria peruana que se hace llamar "La Voz del Pueblo"– sirven en realidad a propósitos de terceros, mucho más peligrosos que los de una facción rebelde.

▲ **DESCUBRIR LO INVISIBLE.** Al igual que en las anteriores entregas de «Splinter Cell» podremos usar distintos tipos de visores para descubrir aquello que se encuentre oculto a simple vista.

▲ **MUNICIÓN ESPECIALIZADA.** El fusil SK 2000 cuenta con varios tipos de munición, que no siempre es letal. Una de ellas consiste en un pequeño proyectil que emitirá una descarga eléctrica, ideal si tu víctima pisa suelo mojado.

> *Podrás provocar cambios en el guión según las opciones que escojas en los diálogos con algunos personajes*

En su guerra de contrainformación "La Voz del Pueblo" provoca un conflicto que involucra a Japón, Estados Unidos y Corea de Norte. Hay que actuar antes de que se desencadene la contienda, cuando incluso China amenaza con intervenir.

¿EN QUIÉN VAS A CONFIAR?

Al completar las misiones que nos propondrá «Splinter Cell» no sólo iremos desvelando la trama. Nuestro protagonista ha de averiguar las motivaciones de todos los personajes involucrados para poder decidir en quién va a confiar y a quién va a culpar. En lugar de introducir giros sorprendentes el guión de «Chaos Theory» jugará a provocar incertidumbre y duda.

Pero esta libertad en las acciones que podemos otorgar a Sam sólo es posible si el juego dispone de un desarrollo abierto. De hecho, la búsqueda de un desarrollo con múltiples caminos, pero coherente, ha sido el principal desafío de Ubisoft en este proyecto, huyendo de la excesiva linealidad que habíamos notado en las anteriores entregas de «Splinter Cell».

TU INGENIO A PRUEBA

La linealidad no sólo se ha evitado en la trama. En cada misión te vas a encontrar con múltiples maneras de completar los objetivos sin que haya un camino preterminado para llegar hasta ellos. Para lograrlo ▶▶

TODO EN UNO



¿ESPERABAS CACHIVACHES DE ESPÍA? Pues prepárate para los nuevos juguetitos de Sam. No son muchos, pero sí los suficientes para salir de cualquier situación comprometida.

EL FUSIL SK 2000 es un arma versátil a la que se le pueden adaptar accesorios con varias funciones: desde una micro-cámara, hasta un cañón para transformarlo en una escopeta de cartuchos.

LA PISTOLA SC 57 también tiene una función especial. Puede emitir un haz infrarrojo para interferir dispositivos electrónicos como televisores o receptores de radio. Ideal para jugar al despiste...

HOMBRO CON HOMBRO



LA GRAN INNOVACIÓN DE «CHAOS THEORY» es su modo multijugador cooperativo. Esta modalidad introduce una forma de juego sorprendente y original. Ya nos mordemos las uñas esperando echar una partida en una misión de infiltración, haciendo de agente secreto junto a un compañero. ¿Recuerdas el modo multijugador de «Pandora Tomorrow»? Ampliaba la experiencia de juego de «Splinter Cell» enfrentando a agentes contra mercenarios pero, ahora, todo va a ser muy diferente...

CADA JUGADOR CONTROLARÁ A UN SPLINTER CELL. Pero ninguno de ellos es Sam, sino dos novatos que tendrán que operar juntos apoyándose el uno en el otro, literalmente. Aunque podrán separarse y encontrarse en un punto avanzado del escenario algunas veces tendrán que estar juntos para superar un obstáculo. El reparto del trabajo y la coordinación serán fundamentales para completar cada misión con éxito.

ESTE MODO es único en el género y abre un montón de posibilidades inéditas en las partidas multijugador. Si a esto le sumas la posibilidad de emplear un sistema de comunicación por voz su realismo te hará dudar de si lo que has jugado es o no ficción.

EN PLENA FORMA



LOS MOVIMIENTOS ÁGILES Y SIGILOSOS son lo que mejor caracteriza a Sam Fisher. En esta entrega amplía su repertorio sin que por ello se complique el control del personaje. Es la situación y la posición de Sam lo que determina qué movimientos son posibles, ya sean para eludir, atacar o avanzar en un nivel.



LOS NUEVOS MOVIMIENTOS SON MÁS OFENSIVOS. Sam puede quedarse paralizado para evitar ser sorprendido. Pero en «Chaos Theory» la acción cobra importancia y el empleo del entorno también. Algunas novedades son el uso de espejos para advertir la presencia de los enemigos, y las tuberías y salientes para escalar.

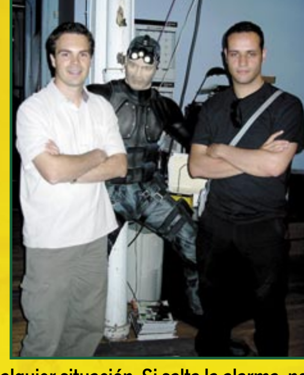


▲ **AL ASALTO.** No siempre tendrás que optar por el método más sutil. Si sabes con certeza que al otro lado de una puerta hay un agente enemigo lo mejor es un patadón y un movimiento rápido para pillarle por sorpresa.



▲ **MANIOBRAS DE DISTRACCIÓN.** Mediante un emisor de señales ópticas –instalado en la pistola– podrás interferir en dispositivos como un televisor. Si obligas a tu víctima a que lo revise quizá le tengas donde querías.

OBJETIVO MONTREAL



LO HEMOS VISTO, no nos lo han contado. En los estudios de Ubisoft Montreal, **Mathieu Ferland** productor de «Chaos Theory», (a la izquierda de Sam) nos mostró todo lo que os contamos en este reportaje, enfatizando sobre los objetivos del proyecto: “En «Splinter Cell» había cosas que no quedaban muy claras y queremos que esto no ocurra en «Chaos Theory». Sam está preparado para cualquier situación. Si salta la alarma, no está todo perdido, aún puedes completar la misión. Es un personaje con muchas habilidades, pero el jugador ha de utilizar su imaginación para sacarles partido. Pero el gran desafío consistió en evitar la excesiva linealidad de los anteriores. Creo que lo hemos logrado”.

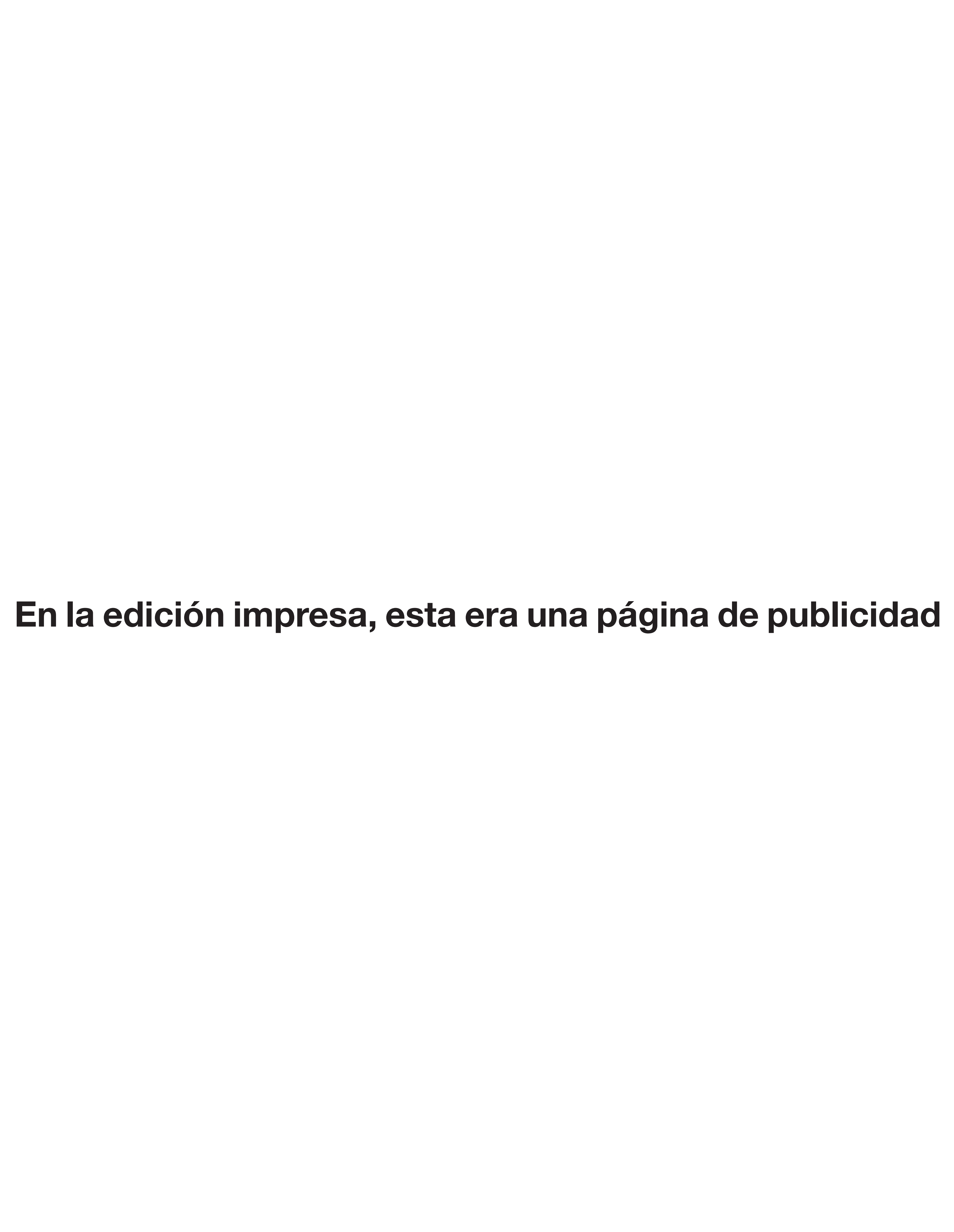
►► se ha introducido, en cada nivel, un alto grado de interacción. Además, el empleo del sofisticado equipo de Sam, que ahora es más versátil, permitirá un montón de posibilidades aunque requerirá de mayor ingenio. Este sera uno de los mayores retos para el jugador.

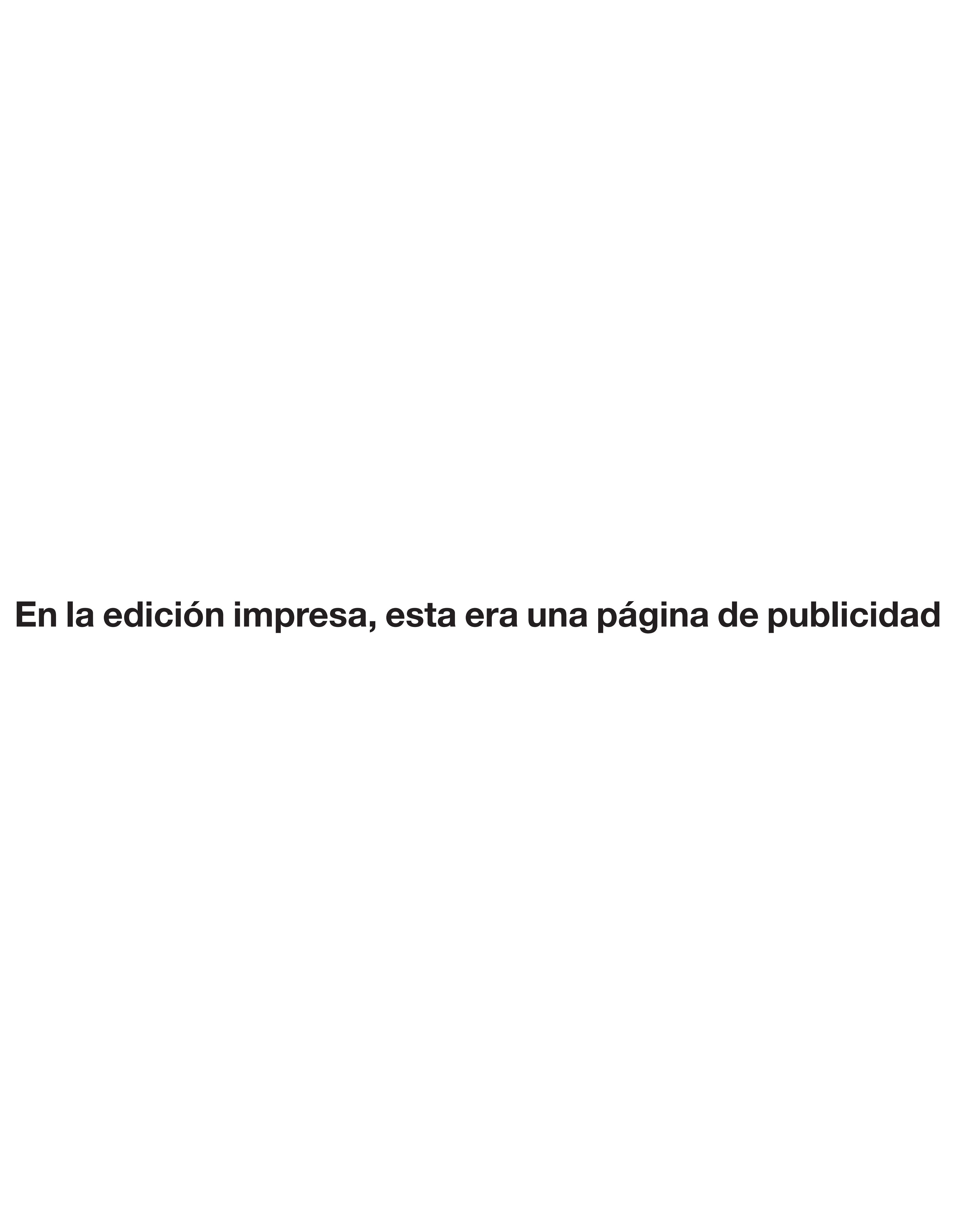
La aportación más importante de «Chaos Theory» al género de acción táctica será el multijugador cooperativo

MÁS EXPEDITIVO

Otro aspecto importante es el de los movimientos de Sam. Su repertorio ha sido ampliado y el enfoque de los nuevos movimientos es ahora más ofensivo, para hacer frente a las escenas de combate de «Chaos Theory». La acción cobra mayor protagonismo en esta última entrega, permitiéndote si lo prefieres jugar con un estilo más agresivo y menos sigiloso.

Una a una, todas las mejoras vienen a corregir lo que menos gustó en anteriores entregas. Esta es, sin duda, la impresión que nos deja «Chaos Theory». Más que nunca esta entrega viene repleta de tensión e intensidad, además de algo más de acción y un guión abierto a tus decisiones. Pero, además, en el apartado técnico cuenta con un cuidado diseño artístico y una tecnología impresionante. Por si esto fuera poco incluye multijugador cooperativo original e inédito. ¿Te hace falta más? Pues ya puedes ir sincronizando tu reloj, la cuenta atrás ya está en marcha para la primavera de 2005. ■ **S.T.M.**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Así jugamos

¿Te has preguntado cómo ponemos la nota a cada juego. ¿Por qué un 85 y no un 79? Para que veas que no hacemos las cosas a lo loco, aquí te lo contamos todo.

Así somos

SOMOS JUGADORES Y ESCRIBIMOS PARA JUGADORES. No podemos evitarlo, a la mínima nos ponemos a jugar. ¡Los juegos para PC nos apasionan! Les hemos dedicado tantas horas que... ¡hasta nos atrevemos a valorarlos!

SÓLO ANALIZAMOS LA VERSIÓN FINAL DE CADA JUEGO. Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda a veces no queda más remedio que utilizar una copia "gold"–una versión final pero sin producir del juego.

Con estas versiones, puede que no sea posible valorar aspectos como el modo multijugador. Si es así te lo explicaremos, pero no te diremos que "está muy bien".

CADA JUEGO ES ANALIZADO POR ALGUIEN QUE CONOCE A FONDO SU GÉNERO. Vamos, que elegimos lo que más nos gusta a cada uno. ¿Tú no lo harías? Así nos aseguramos de que "el culpable" que analiza el juego sabe de lo que habla.

CADA JUEGO SE JUEGA HASTA EL FINAL. Y si no es posible –¡hombre, no somos máquinas!– se juega las horas necesarias para que se puedan valorar bien todas y cada una de sus características.

PROBAMOS TODOS LOS JUEGOS EN DISTINTOS EQUIPOS. Es el mejor método que se nos ocurre para verificar cualquier incompatibilidad. Así podemos recomendarte el equipo que necesitas para disfrutar de cada juego. ¡Y no importa lo que diga la caja!

LA PUNTUACIÓN SE AJUSTA AL SISTEMA DE MICROMANÍA. Y no a ningún otro. Ponemos las puntuaciones después de habernos hecho mil preguntas, intentando ser lo más objetivos posible. Las puntuaciones son sólo una expresión de nuestra opinión, pero esperamos que te ayuden.



Al detalle

En Micromanía pretendemos darte la información más completa y exacta sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que valoramos todos los contenidos de cada título.





La referencia
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de referencia, pero sí te ayudará como un indicativo de ciertos aspectos, al comparar ambos títulos.

Infomanía
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de PEGI y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc. Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

Alternativas
Si te gusta un género pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

Nuestra opinión
La valoración que merece el juego, siempre según nuestra opinión. Os describimos los que nos parece lo mejor y lo peor y valoramos también una serie de características fijas, así como el modo individual y el multijugador (si existe) por separado.

Así puntuamos

En Micromanía procuramos tenerlo todo en cuenta a la hora de puntuar un juego. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.



LO PEOR. Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos saques rendimiento al disco. Si podemos, ni lo publicamos.



MALO. Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que no sea del todo lamentable.



ACEPTABLE. Juegos que van desde los que sólo son regulares a los que no defraudan en conjunto. No es que presenten problemas graves en ningún apartado en concreto, pero tampoco terminan de convencer. Sólo de ti dependerá decidir si merecen la pena.



BUENO. No lo dudes, si el juego tiene una nota en este intervalo, es porque es bueno. No se trata de títulos excelentes en todos sus aspectos, pero seguro que te divertirán si tienes la oportunidad de jugar con ellos.



MUY BUENO. Grandes juegos a los que les falta sólo una pizca para convertirse en verdaderas genialidades. En todo caso, merecen tu atención. No deberías dejar pasar la oportunidad de probarlos.



OBRA MAESTRA. Si consiguen una nota así, será por que en todos sus aspectos se encuentren rozando la perfección. Bueno, incluso pueden ser perfectos... si llegan al 100. La mayoría ofrecerá innovaciones de todo tipo y otros, simplemente, serán lo mejor en su género.



JUEGO DEL MES
El más deseado sello de calidad. Gracias a él, uno y sólo uno de todos los juegos que se analizan en la revista, quedará claramente identificado como el que la redacción de Micromanía considera el mejor del mes.

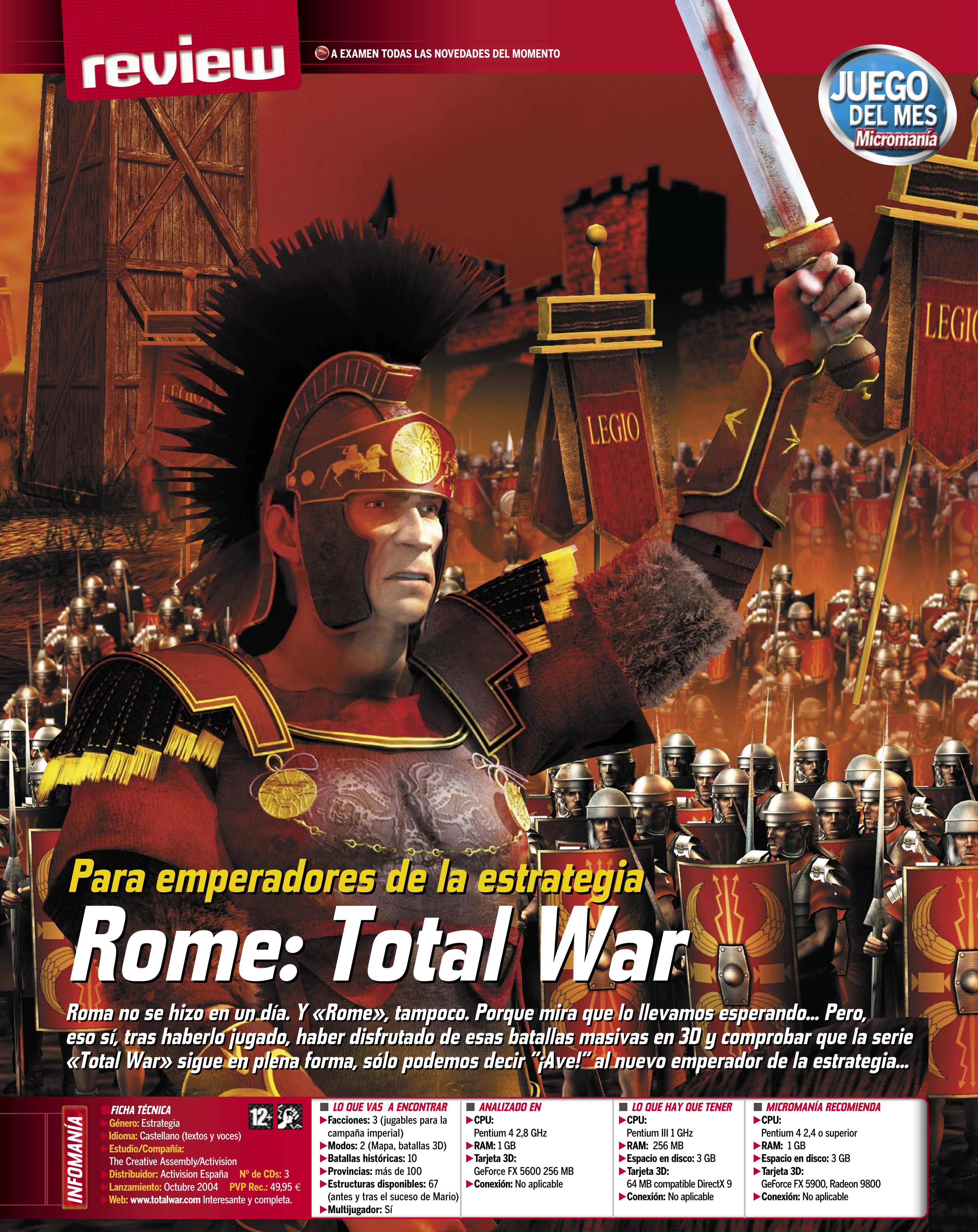


JUEGO RECOMENDADO
Si ves este sello, es que se trata de uno de los juegos que más nos ha gustado en la redacción. Su originalidad, calidad, innovación o cantidad de mejoras, pueden tentarnos a poner este sello, pero sólo lo llevará si además resulta que es un juego muy divertido.





A. MÁS DE 3 AÑOS
B. MÁS DE 7 AÑOS
C. MÁS DE 12 AÑOS
D. MÁS DE 16 AÑOS
E. MÁS DE 18 AÑOS
F. DISCRIMINACIÓN
G. DROGAS
H. PALABROTAS
I. SEXO-DESNUDOS
J. TERROR
K. VIOLENCIA



Para emperadores de la estrategia

Rome: Total War

Roma no se hizo en un día. Y «Rome», tampoco. Porque mira que lo llevamos esperando... Pero, eso sí, tras haberlo jugado, haber disfrutado de esas batallas masivas en 3D y comprobar que la serie «Total War» sigue en plena forma, sólo podemos decir "¡Ave!" al nuevo emperador de la estrategia...

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** The Creative Assembly/Activision
- **Distribuidor:** Activision España **Nº de CDs:** 3
- **Lanzamiento:** Octubre 2004 **PVP Rec.:** 49,95 €
- **Web:** **www.totalwar.com** Interesante y completa.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Facciones:** 3 (jugables para la campaña imperial)
- **Modos:** 2 (Mapa, batallas 3D)
- **Batallas históricas:** 10
- **Provincias:** más de 100
- **Estructuras disponibles:** 67 (antes y tras el suceso de Mario)
- **Multijugador:** Sí

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 2,8 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5600 256 MB
- **Conexión:** No aplicable

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB compatible DirectX 9
- **Conexión:** No aplicable

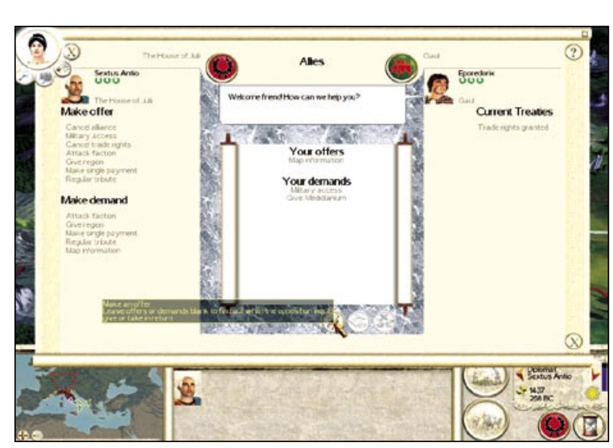
MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2,4 o superior
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5900, Radeon 9800
- **Conexión:** No aplicable



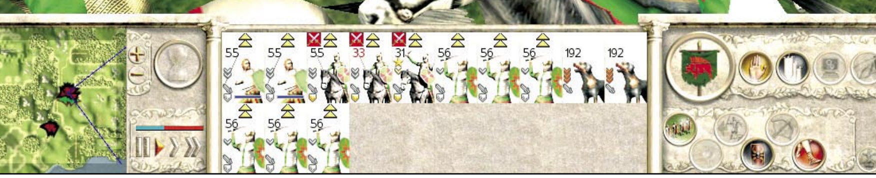
▲ Toda la Galia está ocupada por el Imperio Romano. ¡Un momento! Toda no. Siempre está el ejército de Vercingetorix dispuesto a amargarte la vida.





▲ ¡Ah, sí! La diplomacia... Y es que no todo en «Rome» son batallas. Es tan divertido jugar el mapa estratégico por turnos como batallar en tiempo real.





▲ «Rome. Total War» es la estrategia hecha espectáculo. Jamás habrás visto unas batallas en 3D tan alucinantes, reales e históricamente fieles. Y, además, puedes poner en el campo de batalla miles de unidades simultáneas.



▲ Los dioses están del lado de los fuertes en «Rome. Total War»... y de los buenos estrategas. Estos pobres hoplitas no tienen nada que hacer frente a la fuerza de los elefantes de Aníbal. ¡Ole, mi elefantito, cómo arrasa espartanos!

Si eres de los nuestros, un fan de la estrategia, habrás esperado tanto como la redacción de Micromanía este «Rome. Total War». ¡Cómo lo hemos esperado! Hemos podido ponerle las manos encima a la primera versión de review y... ¡bueno!, hay que decir que es... Pero, claro, si eres un recién llegado a este apasionante género te estarás preguntando "eso de «Total War», ¿de qué va?". Paremos un segundo, hagamos un inciso y veamos sus antecedentes.

EL ORIGEN

«Total War» nace como un arriesgado experimento en un universo estratégico dominado por la fórmula de «Command & Conquer» y sus inagotables "homenajes" –vale, clones–. Como una idea feliz, los chicos de The Creative Assembly miran hacia atrás y vuelven a los orígenes del género: la acción táctica por turnos. Meten dentro diplomacia, táctica, gestión, construcción y creación de ejércitos.

No contentros con eso lo combinan con batallas en tiempo real, en un escenario 3D y en las que manejas miles de unidades. Y eso es, en esencia, «Total War».

Y ahora que tienes un poco más claro lo básico, vamos a meternos en harina.

Es el juego más espectacular en el género en cuanto a gráficos se refiere. Las batallas en 3D son épicas y tremendamente fieles a la realidad histórica

¡A POR EL TRONO!

El Imperio Romano es tu escenario. Tu objetivo: conquistar el poder imperial.

Eres el Pater Familias de una de las tres grandes facciones romanas: ▶▶



La referencia

MEDIEVAL. TOTAL WAR



- **El diseño básico y estratégico** es idéntico en ambos juegos, pero en «Rome» está más depurado y perfeccionado, en general.
- **Los gráficos en «Rome»** están muy por encima de lo que ofrece «Medieval», tanto en las batallas como en el mapa táctico.
- **El equipo necesario** para jugar a «Rome» es más elevado que en «Medieval».





▲ Dirigir el Imperio con un mapa estratégico tan cuidado es una delicia. Y más cuando ves los movimientos del enemigo...



▲ La recreación de las batallas históricas no sólo es espectacular, sino que además se mantiene fiel a los datos históricos hasta el más pequeño detalle. La que se va a liar en un momento entre Roma y Cartago es de las que hicieron época. Literalmente.



▲ ¡Ojo! «Rome» es muy exigente con tu habilidad como estratega si juegas en el modo más realista. No se te ocurra fallar al enfrentar a distintos tipos de unidades o la derrota será segura.



▲ ¡Aquí se va a armar una buena! Nada mejor para comprobar la espectacularidad de las batallas de «Rome» que contemplar una típica defensa de lanceros frente a la embestida de la caballería.

¡REVIVE LA HISTORIA!

O CÁMBIALA, O REPRODÚCELA... ¡Tú mismo! Vamos, que si eres un experto en Historia antigua te vas a quedar con la boca abierta. Y si no lo eres, encima vas a aprender. Porque la recreación de las batallas históricas en «Rome. Total War» es sorprendente.... ¡y difícil! Ahora entenderás por qué hoy son recordados Aníbal o Julio César...

LA AMBIENTACIÓN ES PERFECTA. El juego presenta cada batalla como si de una película se tratara. Te informa de las características del escenario, los contendientes y el desafío. A partir de ahí... ¡a demostrar tus habilidades, amigo!

►► Julios, Brutos o Escipiones. Tus dominios son, en los primeros compases del juego, escasos. Unas pocas regiones y dos o tres ciudades. Ganar poder es vital. Para ello has de desarrollar tu influencia en varios frentes: militar, diplomático, comercial... Debes expandir tu facción por cualquier medio a tu alcance.

LA LUCHA POR EL PODER

Y luego, claro, está el Senado. Por encima del bien y del mal, este estamento te encargará misiones que tú decidirás si aceptas o no –algo parecido a «Medieval» con el Papado.

Si reniegas del Senado, las otras dos facciones romanas se pondrán en tu contra. Si ganas demasiada influencia, las otras dos facciones romanas se pondrán en tu contra... Bueno, se supone que debes demostrar tus dotes como estratega en algo más que las batallas, ¿verdad?

Lo mejor es que muchas de las tareas tácticas cobre el mapa –desarrollo de la facción, gestión de recursos...– pueden ser automatizadas. Y, por otro lado, tienes la ayuda de los consejeros, unos personajes controlados por la IA del juego que te orientan sobre decisiones cruciales.

NOVEDADES EN EL MAPA

El mapa adquiere en «Rome» notorias diferencias sobre sus predecesores. Por un lado, es en 3D. Más rico y vistoso. Por otro, desaparecen las regiones y se establecen áreas de influencia. Los





▲ ¡Madre mía! Pero... ¿qué es este caos? Bueno, es lo que tiene poner en el campo de batalla hasta diez mil unidades de todos los tipos imaginables, te descuidas y un elefante cartaginés se sube a las barbas de los jinetes egipcios.



▲ ¡Hmmm! Así que en la capital del Imperio no hay mucha fuerza militar ahora mismo, ¿eh? Son las ventajas de tener un espía colocado en un lugar estratégico. Su información puede resultar valiosísima según el momento.

La combinación de turnos, en el mapa estratégico, y de batallas en 3D en tiempo real sigue marcando la pauta

turnos limitan esas áreas y para enfrentarte a un ejército rival tienes que llegar justo a su lado y retarle. Y, en ese momento, entra en juego la otra piedra angular de «Rome».

LA ÉPICA ENTRA EN JUEGO

Llegamos al punto más significativo de «Rome»: las batallas en tiempo real. El salto a las 3D es lo primero que te llama la atención. Mejor dicho, te da un bofetón de calidad visual que te deja perplejo. Miles de unidades a tu disposición, moviéndose por el escenario como si tal cosa.

La estrategia, aquí, sigue fiel a la base de «Total War». La orografía es crucial. El liderazgo es vital. Colocar bien tus unidades es primordial. Y enfrentar de forma adecuada a ciertas unidades contra otras es imprescindible para el éxito. Aquí no vale el lanzarse a lo loco. Si eso es lo que quieres busca otro juego. «Rome» no es para ti.

Pero si te gusta ser un general de primera, controlar el destino de un imperio en detalle y hasta sus últimas consecuencias, estás ante tu juego ideal. Es, sin duda, el mejor. ■F.D.L.

Alternativas

• Codename: Panzers
Otro tipo de estrategia histórica, pero más moderna. Mucho más táctico y también muy realista.
▶ Más inf. MM 116 ▶ Nota: 94

• Warhammer 40.000 Dawn of War
Estrategia fantástica. No es nada realista, pero sí muy divertido.
▶ Más inf. MM 117 ▶ Nota: 92



▲ ¡Bien hecho! La felicitación del senado supone cumplir con éxito una misión. Además, hará ganar influencia a tu familia en el mismo....

EL CONTROL DEL IMPERIO



¡CONTROLAR TU IMPERIO ES SENCILLO! Todo está al alcance de tu mano desde el mapa táctico. Tanto es así que puedes jugar la campaña entera saltándote las batallas en tiempo real, dejando a la IA del juego que te de los resultados de las contiendas. Eso sí, procura tener bien pertrechados tus ejércitos...

EL MAPA ES AHORA ESPECTACULAR Y... ¡EN 3D! El mayor cambio que sufre el mapa sobre «Medieval» es su paso a las 3D, el control de territorios por áreas –no por provincias– y las unidades animadas. Ya no basta con estar en una zona para entrar en batalla. Debes caminar hasta el ejército rival y desafiarle directamente...

Nuestra Opinión

***SI NO ES EL MEJOR, LE FALTA POCO.* Es un compendio de virtudes en el género. Visualmente es impresionante. Las batallas 3D son realistas y todo un desafío y, además, combina turnos, diplomacia y gestión. ¡Una auténtica joya!**



LO QUE NOS GUSTA
- La espectacularidad gráfica de las batallas en 3D. ¡Alucinantes!
- La combinación de turnos y tiempo real.
- El nuevo aspecto del mapa táctico.
- La lucha de las tres facciones romanas por conquistar el poder imperial.

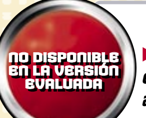
LO QUE NO NOS GUSTA
- No poder jugar la campaña con civilizaciones que no sean romanas.

MODO INDIVIDUAL

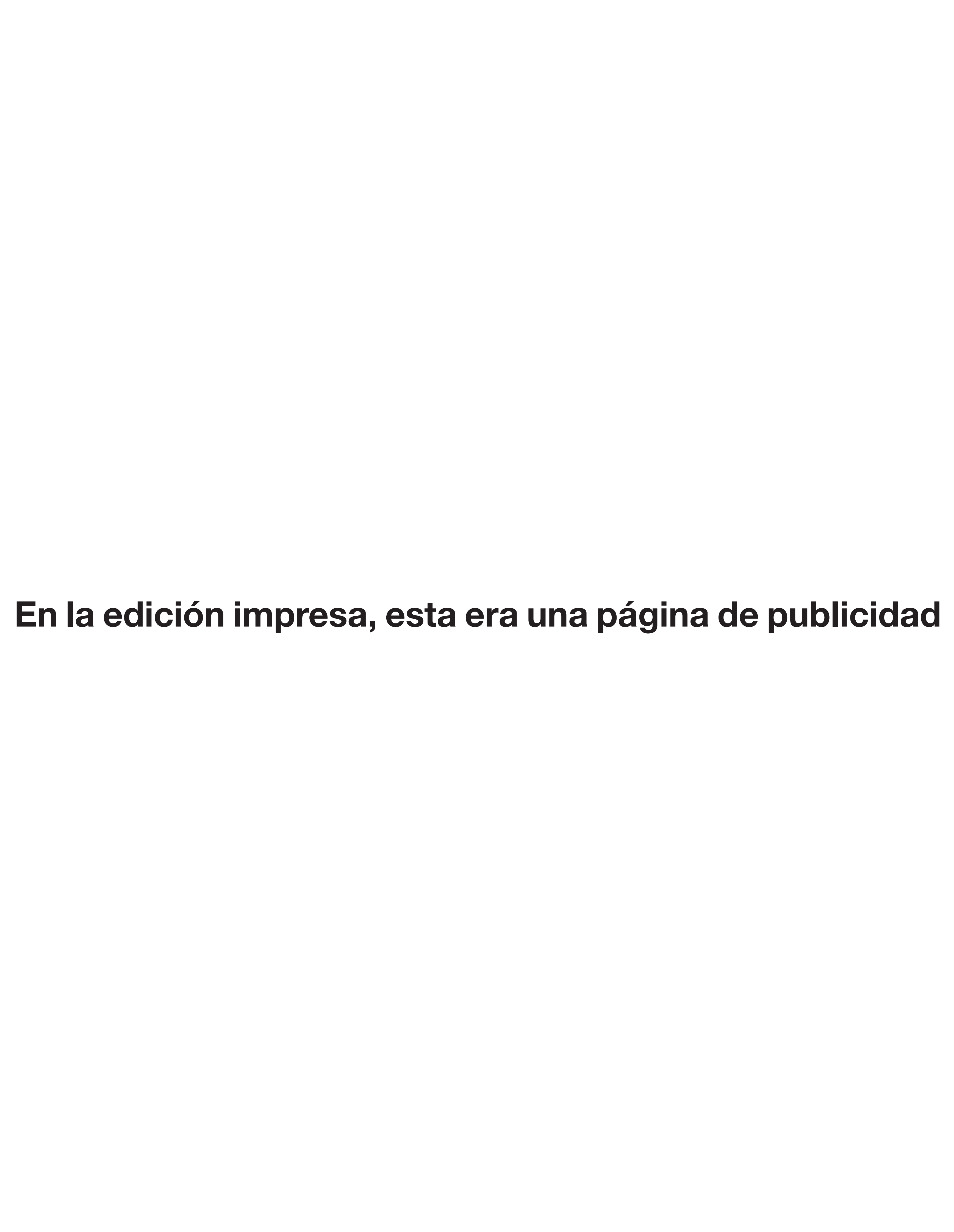
▶ *MEJOR QUE NUNCA.* ***Mantener toda la esencia de «Total War» con un juego realmente nuevo no es sencillo. Pero el resultado está ahí. Y es genial.***

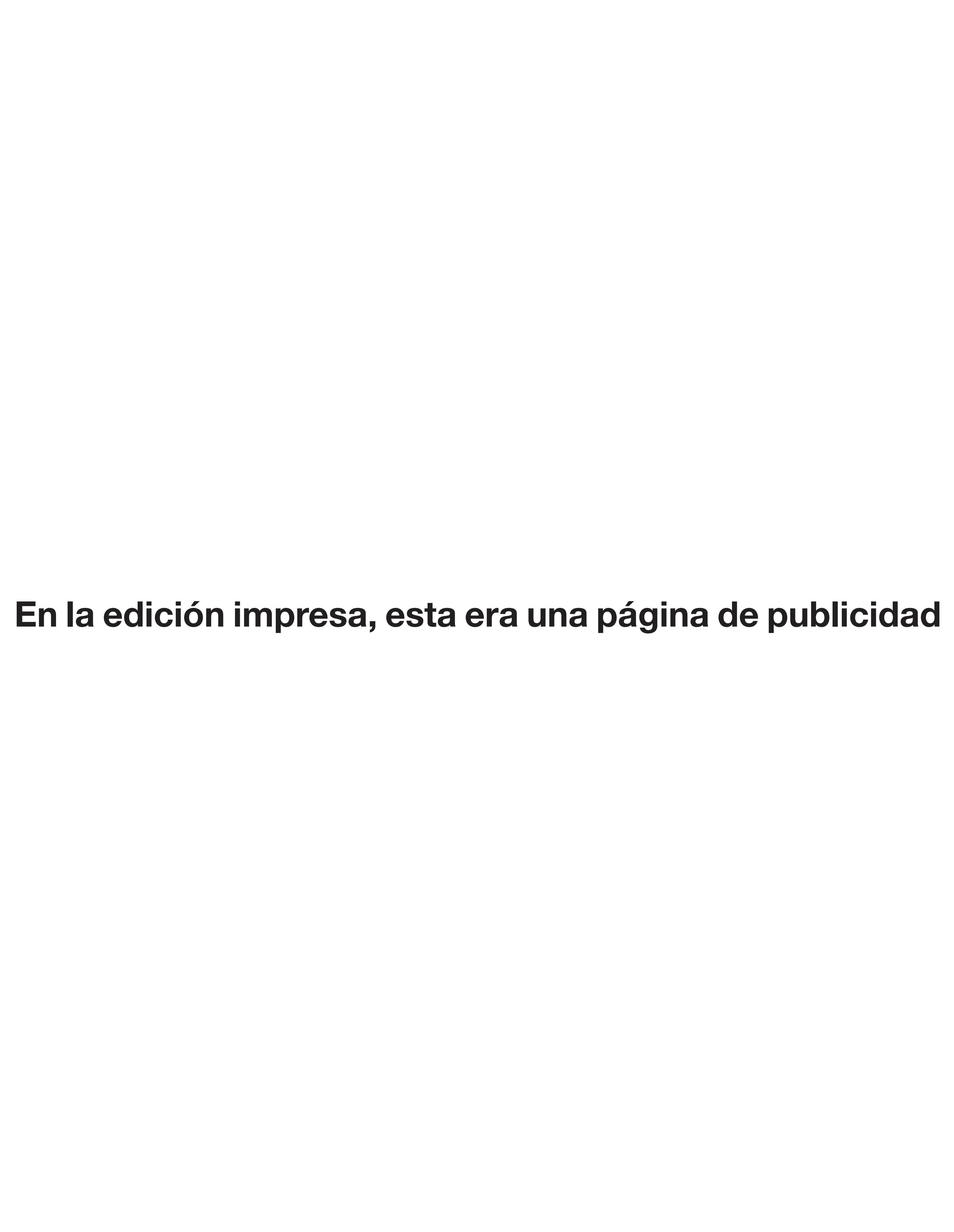


MODO MULTIJUGADOR



▶ *DE MOMENTO, UNA INCÓGNITA.* ***El multijugador no estaba disponible en la versión analizada. Este análisis se realizará el próximo mes en Micromanía.***


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



En lo alto de la tabla
FIFA 2005

¡Ya está aquí la nueva temporada de fútbol! Que no, que no hablamos de las típicas tardes de domingo pegados a la tele, sino de la nueva hornada de juegos de fútbol que vienen, y con una calidad sobresaliente, además.

Ya está aquí la nueva entrega de la serie «FIFA» y, como esperábamos, llega con abundantes novedades y mejoras en su sistema de juego. La pregunta que está en la mente de todos los aficionados es, por supuesto, si estos cambios conseguirán o no que sea superior al inminente «Pro Evolution Soccer 4», y aunque, lógicamente, todavía no podemos responder a esta pregunta, lo que sí podemos afirmar es que el listón ha quedado muy alto.

MARCA DE LA CASA

Como en los anteriores juegos de la serie, «FIFA 2005» ofrece una base de datos de futbolistas realmente alucinante formada por 350 clubes reales y con sus plantillas completamente actualizadas. Sí, es una buena cifra, pero no es lo más importante en un juego de fútbol. Es en el terreno de juego donde se puede decir si estás ante un título que merezca la pena y, desde luego, «FIFA 2005» cumple.

Este año la competencia promete ser más dura que nunca y por eso en las oficinas de EA Sports se han dejado de virguerías técnicas para centrarse en la esencia del fútbol y mejorar un sistema de juego que siempre había estado limitado en el as-

La referencia

FIFA 2004

- **El fútbol de «FIFA 2005»** es mucho más realista –atento a la opción "primer toque"–, que en «2004» bastante más arcade y facilón.
- **Los dos juegos se controlan** de forma muy parecida y los tipos de encuentros –Liga, Amistoso, Copa...– son más o menos los mismos.
- **El aspecto gráfico** de los dos juegos es muy similar, ahí «FIFA 2005» no ha cambiado apenas.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+

- **Género:** Deportivo
- **Idioma:** Castellano (manual, textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** EA Sports/Electronic Arts
- **Distribuidor:** Electronic Arts **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** 15 de octubre **PVP Rec.:** 47,95 €
- **Web:** es.easports.com/games/fifa2005/home.jsp En castellano y con información sobre las novedades.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego:** Práctica, Partido rápido, Torneo y Carrera
- **Nº de jugadores:** Más de 15.000
- **Número de clubes:** 350 de las 18 ligas más importantes.
- **Selecciones:** 38 **Multijug.:** Sí
- **Modos multijugador:** Emparejamientos y torneos.

ANALIZADO EN

- **CPU:** Athlon XP 2000+, Pentium 4 a 2,6 GHz
- **RAM:** 768 MB, 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce4 Ti 4200, Radeon 9600 Pro
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III a 700 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 800 MB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB Directx 9.0b
- **Conexión:** Modem 56,6 Kbps

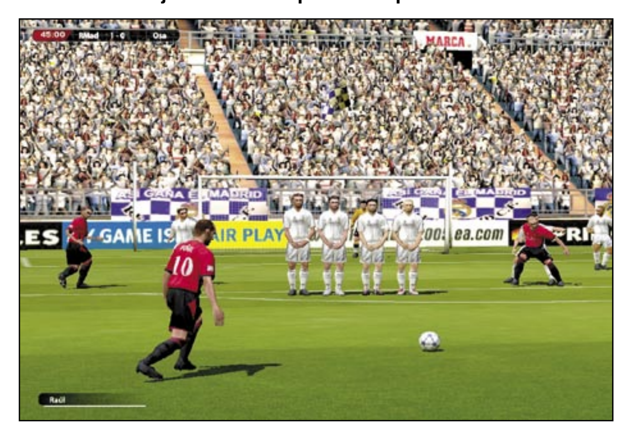
MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 a 1,6 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 1,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** ADSL


▲ El realismo de «FIFA 2005» está presente en cada momento, en la dificultad de hacer un pase en profundidad, en la dureza de los marcajes, en la inteligencia de los contrincantes... ¡¡Por fin parece fútbol de verdad!!


▲ A diferencia de lo visto en anteriores ediciones, los mejores jugadores no harán jugadas del tipo "Oliver y Benji". Eso sí, el acierto rematador de un delantero estrella no es el mismo que el de un defensa central.


▲ Los nuevos fichajes también están presentes. Aquí tenéis a Etoo en acción.


▲ En los lanzamientos de falta se pueden hacer todo tipo de efectos.


▲ Todas las reglas del fútbol han sido trasladadas al juego y puedes aprovecharte de ellas. La técnica del fuera de juego es una de las más útiles.



pecto de la simulación. El resultado salta a la vista tras jugar apenas unos pocos minutos: los partidos son más igualados que nunca, hay que jugar por las bandas, salir de la presión del contrario, hacer desmarques y con un poco de suerte conseguir marcar gol.

Además, la IA del contrario también ha experimentado una fuerte mejora, y ahora a menudo deberás correr detrás del balón para recuperarlo. Jugar a «FIFA» ya no es un constante asedio nuestro hasta marcar gol, qué va, ahora el realismo es máximo y las posesiones están estrictamente equilibradas.

¿ARCADE O SIMULADOR?

Pero aunque sin duda esta nueva edición de la saga «FIFA» es la que más se aproxima al desarrollo real de un partido de fútbol tampoco está libre de problemas. Uno de los más graves y que se viene arrastrando desde años atrás, es el de la física del balón. Su rodar por el césped es más que correcto, sí, pero no lo es tanto al realizar algún pase elevado. Igualmente, también se siguen dando algunos efec- ▶▶

"FIFA" nunca ha sido tan real: tácticas, presión, estrategia, goles, desmarques... ¡El fútbol es así!

AL PRIMER TOQUE



EL FÚTBOL ESPECTÁCULO. Se acabó controlar el balón lentamente y esperar a que un rival llegue por detrás y nos lo arrebate. En «FIFA 2005» se incluye una interesantísima novedad llamada "Primer Toque" que abre un nuevo mundo de posibilidades y hace que el encuentro sea más real. Imagina que estás presionado por el rival y vas a recibir un pase. Ahora puedes hacer un control orientado y zafarte del rival o bien hacer un pase decisivo al primer toque como hacen los auténticos "cracks" del fútbol.

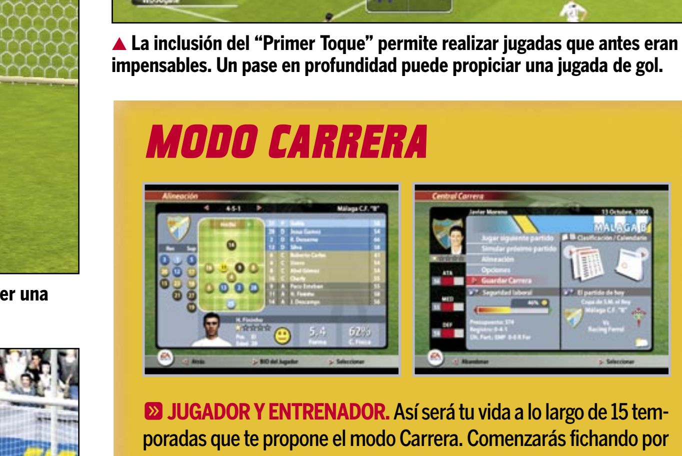

▲ Pocas veces marcarás un gol entrando por el centro. Como ocurre en la realidad, la mejor forma de romper una defensa es abrir bien las bandas y ganar la línea de fondo para dar el pase de la muerte.


▲ De lejos los gráficos no sorprenden pero en las repeticiones se ve el buen hacer de los diseñadores.


▲ Cualquier defensa puede amargarte la vida en el último suspiro. Las tácticas han mejorado mucho.

▲ La inclusión del "Primer Toque" permite realizar jugadas que antes eran impensables. Un pase en profundidad puede propiciar una jugada de gol.

MODO CARRERA



JUGADOR Y ENTRENADOR. Así será tu vida a lo largo de 15 temporadas que te propone el modo Carrera. Comenzarás fichando por un equipo de segunda categoría con el que debes desplegar tu valía tanto en el terreno de juego como en los despachos. Si demuestras lo que vale, quizá recibas ofertas para fichar por un equipo mejor.

VIVE EN LOS DESPACHOS. Desde allí debes gestionar algunos aspectos de tu escuadra, como por ejemplo los fichajes de otros jugadores. A medida que vayas ganando partidos se te otorgarán puntos que has de distribuir entre tu equipo técnico. Cuantos más puntos tengan mejor prepararán a tus futbolistas.

Los jugadores se comportan ahora como auténticos futbolistas. Es justo lo que «FIFA» necesitaba hace tiempo

▶▶ tos exagerados en los pases desde las bandas, lo que da un aspecto un tanto arcade a un juego que, ahora sí, puede calificarse por fin de simulador.

Por lo demás, lo otros apartados de la jugabilidad, que ya eran buenos de por sí, se mantienen en esta edición al mismo nivel. El control de los jugadores, por ejemplo, es muy fluido, aunque si quieres disfrutar de todas las posibilidades de los jugadores, lo mejor es que te hagas con un pad con mandos analógicos. Si no, te perderás muchas de las características que hacen de este juego uno de los mejores del género.

Tampoco debemos olvidar el completísimo modo multijugador, en el que entras a formar parte de una extensa base de datos donde se disputarán torneos y partidos a nivel mundial.

FÚTBOL ES FÚTBOL

Como contrapeso a las novedades del sistema de juego, «FIFA 2005» no ha cambiado mucho gráficamente respecto a su anterior edición. Tanto los modelos como las animaciones apenas han experimentado mejoras palpables y, de hecho, algunas caras de jugadores han perdido en detalle. Afortunadamente, el aspecto sonoro es soberbio, y no sólo por los acertados comentarios de Manolo Lama y compañía, sino por su gran banda sonora formada por los grupos más actuales del panorama español, como Sober o Mala Rodríguez.

En cualquier caso, aunque «FIFA 2005» no te vaya a sorprender por su tecnología, es seguro la mejor experiencia futbolística de toda la saga. La competencia le ha puesto las "pilas", qué duda cabe, aunque no sabemos todavía si las suficientes como para aguantar la llegada de «Pro Evolution 4». Pronto saldremos de dudas. ■J.M.H.

Alternativas

• Pro Evolution Soccer 3
Los partidos más divertidos están aquí, pero los jugadores y los equipos no son reales.
▶ Más inf. MM 107 ▶ Nota: 92

• Total Control Manager 2004
Es el mejor manager si lo tuyo son los despachos, por ahora.
▶ Más inf. MM 107 ▶ Nota: 93

Nuestra Opinión

***EL MEJOR DE LA SERIE.** Prepárate para vivir toda la emoción de un partido de fútbol real, con marcadores ajustados, posesiones equilibradas y mucha diversión, en el «FIFA» más real de todos los tiempos.*



LO QUE NOS GUSTA

- Es más simulador que nunca.
- El modo Carrera es muy entretenido.
- Los partidos son más reales y resulta mucho más divertido. Ahora vivimos el partido con todo lo que eso implica.

LO QUE NO NOS GUSTA

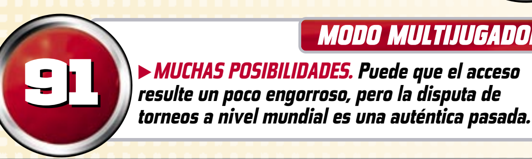
- El movimiento del balón no es realista 100 %.
- Hace falta un pad para disfrutarlo a tope.
- Técnicamente ya no sorprende tanto.

MODO INDIVIDUAL

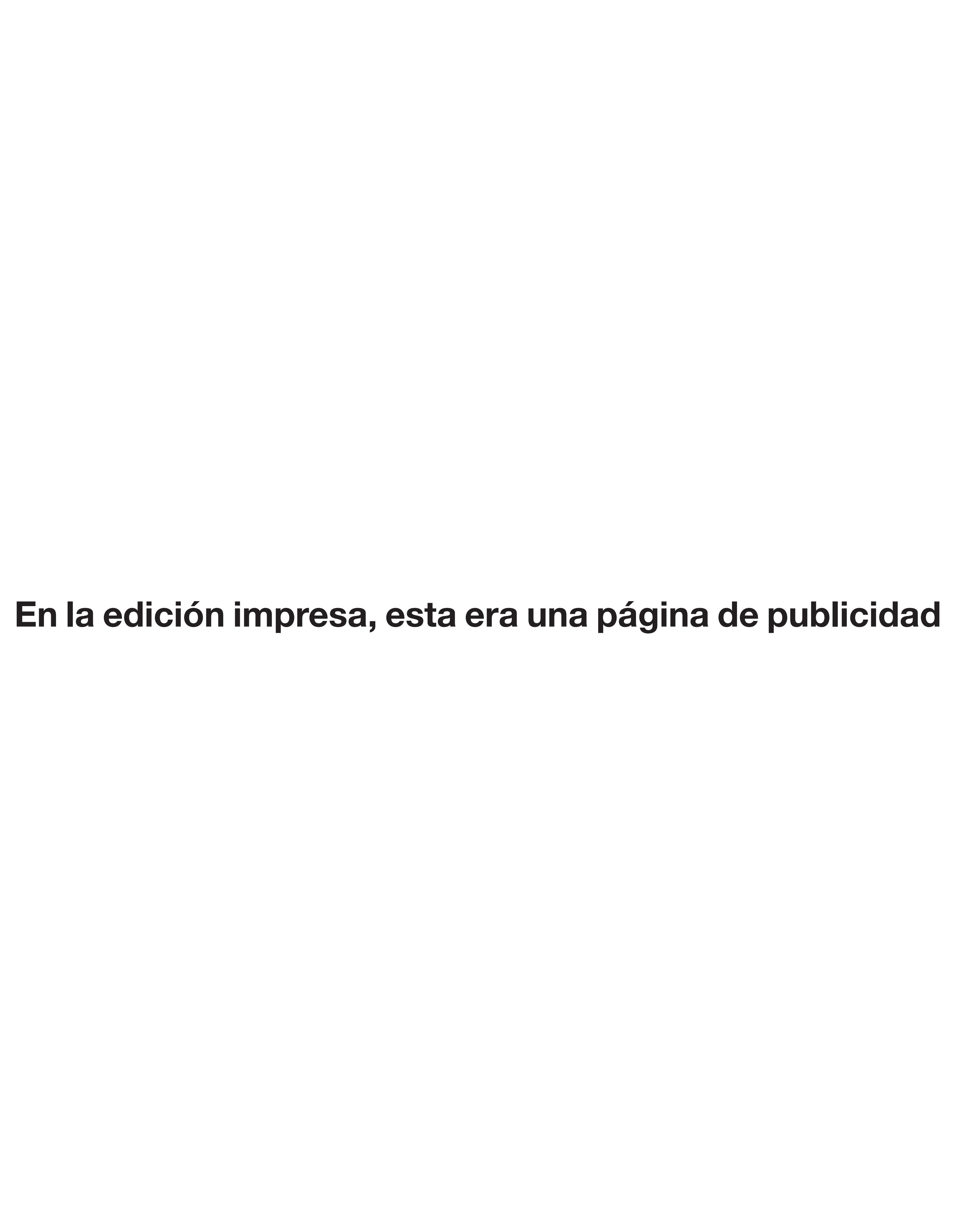
***POR FIN SIMULADOR.** Las mejoras introducidas en la jugabilidad se dejan notar. Ahora los partidos son más reales, apasionantes y divertidos.*



MODO MULTIJUGADOR



***MUCHAS POSIBILIDADES.** Puede que el acceso resulte un poco engorroso, pero la disputa de torneos a nivel mundial es una auténtica pasada.*


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

JUEGO RECOMENDADO Micromanía

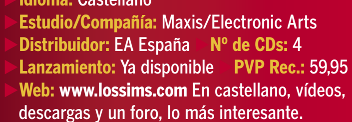
La pasión de vivir

Los Sims 2

¡Menudo día llevo! Me he peleado con mi novia, he visto un fantasma, la vecina me ha pedido en matrimonio, me he apuntado al gremio de ladrones, he tenido un hijo y el quirófano del sótano ha quemado la casa. En fin, así es la loca vida de un Sim...

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA



- **Género:** Estrategia/Simulación
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** Maxis/Electronic Arts
- **Distribuidor:** EA España **Nº de CDs:** 4
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 59,95
- **Web:** **www.lossims.com** En castellano, vídeos, descargas y un foro, lo más interesante.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego:** 1
- **Barrios prefabricados:** 3
- **Terrenos prefabricados:** 14
- **Casas prefabricadas:** 15
- **Centros de ocio:** 8
- **Familias prefabricadas:** 22
- **Editor:** Sí. Personajes, familias, barrio, terreno, casas y jardín.

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 2,4 GHz, AMD Athlon 1,6 GHz
- **RAM:** 512 MB, 256 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5900 Ultra 256 MB, GeForce 4 MX 64 MB

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 800 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 3,6 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 1,5 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB



▲ Si cumples los deseos de los Sims ganas puntos de aspiraciones para comprar objetos como el Árbol del Dinero: ¡un sueño hecho realidad!



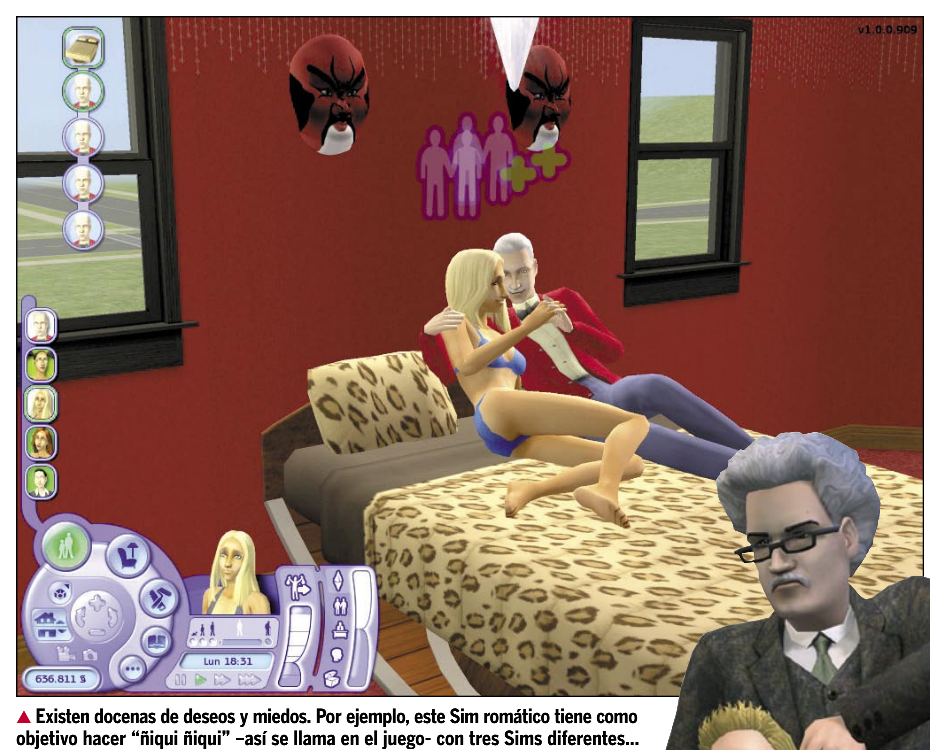
▲ Algunos Sims al morir se convierten en fantasmas que ponen de los nervios a la familia. Por ejemplo, si pasaba hambre se dedicará a vaciar la nevera...



▲ Si un Sim hembra es abducido por un extraterrestre es posible que tenga hijos "verdes". No hay problema, podrán ganarse la vida como artistas.



▲ Crea tu propia familia y haz que cada uno de sus miembros encuentre su "lugar en la vida". Ojo, puede que no salga todo como pensabas y que el niño que iba a ser deportista te salga un empollón, pero seguro que te diviertes lo mismo.



▲ Existen docenas de deseos y miedos. Por ejemplo, este Sim romático tiene como objetivo hacer "ñiqui ñiqui" –así se llama en el juego- con tres Sims diferentes...

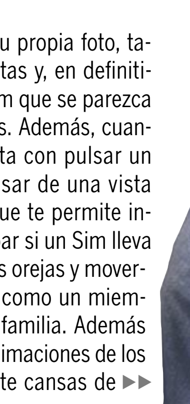
Cuantas veces habrás oído decir a tu madre: "¡No sabrás lo duro que es criar una familia hasta que tengas una!". Bueno, pues después de casarnos siete veces y tener doce hijos, la verdad es que nos ha parecido... muy, muy divertido. Y es que aunque la idea básica de «Los Sims 2» es la misma que en toda la saga –crear una familia, construirles una casa y ayudarles a ganarse la vida-, la esencia del juego es, por encima de todo, la diversión.

VIVE LA VIDA LOCA

Lo mejor de «Los Sims 2» es que puedes ser quien quieras y, lo más importante, ahora puedes creértelo. Porque, seamos sinceros, en la primera parte todo era muy "frío": jugabas con una cámara aérea y veías de lejos hacer cosas a unas criaturas diminutas. Sin embargo, en «Los Sims 2», el nuevo creador de Sims y el motor 3D lo cambian todo y tus Sims son reales, parecen de carne y hueso.

Ahora existen cientos de parámetros que puedes alterar, desde el grosor de las cejas al color de los calzoncillos. Incluso puedes importar tu propia foto, tatuajes, camisetas y, en definitiva, crear un Sim que se parezca a quien quieras. Además, cuando juegas basta con pulsar un botón para pasar de una vista aérea a otra que te permite incluso comprobar si un Sim lleva agujereadas las orejas y moverte por la casa como un miembro más de la familia. Además hay muchas animaciones de los Sims y nunca te cansas de ▶▶

Diseña una familia, construye su casa y enséñales a vivir. ¿Una familia modelo o una panda de vagos? Tú decides

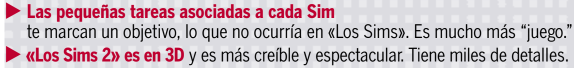




La referencia

Los Sims

- **En esta continuación los Sims** son más reales y mucho más entrañables. Es imposible no identificarse con ellos y cogerles cariño.
- **Las pequeñas tareas asociadas a cada Sim** te marcan un objetivo, lo que no ocurría en «Los Sims». Es mucho más "juego."
- **«Los Sims 2» es en 3D** y es más creíble y espectacular. Tiene miles de detalles.







▲ Cada barrio es único. En Vista Gentil abundan los fantasmas; en Las Rarezas los aliens y en Villa Verona las peleas.



▲ Al ascender ganas objetos especiales, como este quirófano casero para practicar operaciones. Cada carrera tiene su propio "regalo": Si tu Sim es un militar ganará una pista de entrenamiento... parece lógico ¿no?



▲ Si quieres mejorar un poco las notas de los niños puedes invitar al maestro y prepararle una buena cena. Ahora bien, si quieres mejorarlas de verdad, invítalo y haz que alguien se lo ligue...



▲ El Creador de Sims permite diseñar millones de criaturas diferentes. Puedes modelar las caras, colocar tatuajes, importar logos...

LAZOS FAMILIARES



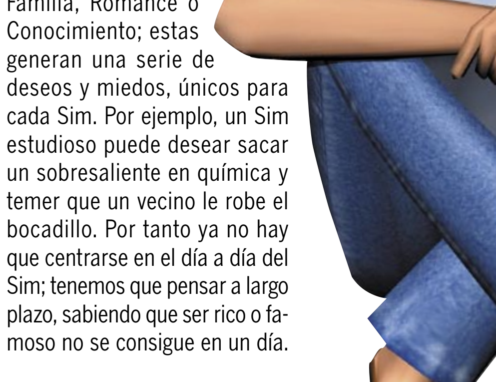
Y TÚ... ¿DE QUIÉN ERES? La relaciones son muy importantes. Cuando creas una familia tienes que arrastrar los retratos para crear el árbol genealógico: quién está casado o liado con quién, quiénes son los padres de los niños, si éstos son hermanos o hermanastros, etc. Estas decisiones influyen en las aspiraciones. Por ejemplo, uno de los deseos de un niño es ganar en una pelea a su hermano mayor...

▶▶ver lo que hacen y, claro, acabas cogiéndoles cariño: quieres ayudarles a sacar buenas notas, a ligarse a la chica de sus sueños o a hacerse famosos.

¿QUÉ QUIERES SER DE MAYOR?

Otra de las claves que ayudan a identificarse con los Sims, es que ahora nacen, crecen, se reproducen y mueren. Si creas un bebé, pasará por ser niño, adolescente, adulto y anciano. Cada ciclo dura un mes, pero se puede alargar haciendo que el Sim sea feliz o consiguiendo objetos, como el Elixir de la Vida. Finalmente morirá –aunque puede volver en forma de fantasma– y sus hijos heredarán sus genes y objetos personales.

Por otra parte, nuestros Sims tienen aspiraciones. Estas vienen a sustituir las tradicionales necesidades de los Sims (hambre, higiene, etc.) que ahora suelen cubrir casi siempre por su cuenta. Cada Sim tiene una de estas aspiraciones: Fama, Riqueza, Familia, Romance o Conocimiento; estas generan una serie de deseos y miedos, únicos para cada Sim. Por ejemplo, un Sim estudioso puede desear sacar un sobresaliente en química y temer que un vecino le robe el bocadillo. Por tanto ya no hay que centrarse en el día a día del Sim; tenemos que pensar a largo plazo, sabiendo que ser rico o famoso no se consigue en un día.





▲ En «Los Sims 2» familias que no tienen relación entre sí pueden vivir en una misma casa. Puede ser un follón, sí, pero piensa en las posibilidades de ligarte a la vecina del cuarto de al lado... Vamos, como "Los Serrano", pero en tu PC.



▲ Los empleados en «Los Sims 2» se comportan y se relacionan como un miembro más de la familia, así que en teoría es perfectamente posible que esta emprendedora Sim acabe como "ama de la casa".

Ahora puedes hacer lo que quieras con tus Sims, pero aunque les hagas perrerías... ¡sabrán salvar la cabeza!

Pero tampoco hay que descuidarse, porque el tiempo pasa y si un Sim ligón no cumple sus sueños cuando es joven, cuando se haga viejo lo tendrá más difícil...

NO PARES DE JUGAR

Pero la diversión no se acaba con tu familia, qué va, porque «Los Sims 2» incluye tres barrios prefabicados, con varias familias en cada uno de ellos que viven sus propios culebrones y que dan mucho juego. Además, con un simple botón puedes intercambiar casas, familias, ropas, texturas, personajes y objetos...

Vamos, que tenemos garantizada diversión para meses. Nos fastidia, eso sí, que los Sims sigan sin salir de sus casas –salvo para ir al centro comercial–, pero en cualquier caso estamos convencidos de que «Los Sims 2» tiene las suficientes novedades como para atraer por igual tanto a los recién llegados como a los más forofos de la saga.

Una vez más, Will Wright se destapa con una obra maestra a la que hay que jugar al menos una vez para comprobar lo que es capaz de ofrecer. ■J.A.P

Alternativas

• Singles *¿En tu casa o en la mía?*
Su planteamiento es similar, pero es más limitado, pues está centrado en las relaciones amorosas.
▶ Más inf. MM 115 ▶ Nota: 76



• Academia de estrellas
Una mezcla entre «Los Sims» y Operación Triunfo que, pese a sus limitaciones, resulta entretenido.
▶ Más inf. MM 107 ▶ Nota: 72



▲ Los bebés heredan el "careto" y la personalidad de los padres. Son personajes controlables: tienen también sus propios deseos y miedos.

VENCE TUS MIEDOS, ALCANZA TUS DESEOS



LOS DESEOS Y TEMORES SON LA CLAVE DEL JUEGO. Cada Sim tiene cuatro deseos y tres miedos según sus aspiraciones y su signo zodiacal. Ellos hacen único a cada Sim y tú decides si quieres ayudarle a cumplir sus sueños y a evitar sus miedos. Si lo haces, vivirán más y serán mucho más felices. Como en la vida real los deseos y temores cambian con la edad, pero puedes "mantenerlos" con el icono de candado.

Nuestra Opinión

NO LO JUEGUES, VÍVELO. ***«Los Sims 2» te da las herramientas y el escenario pero sólo tú decides cómo serán y cómo quieres criar a tus Sims. Incluso metiendo la pata te diviertes. Pura genialidad. Imprescindible.***

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

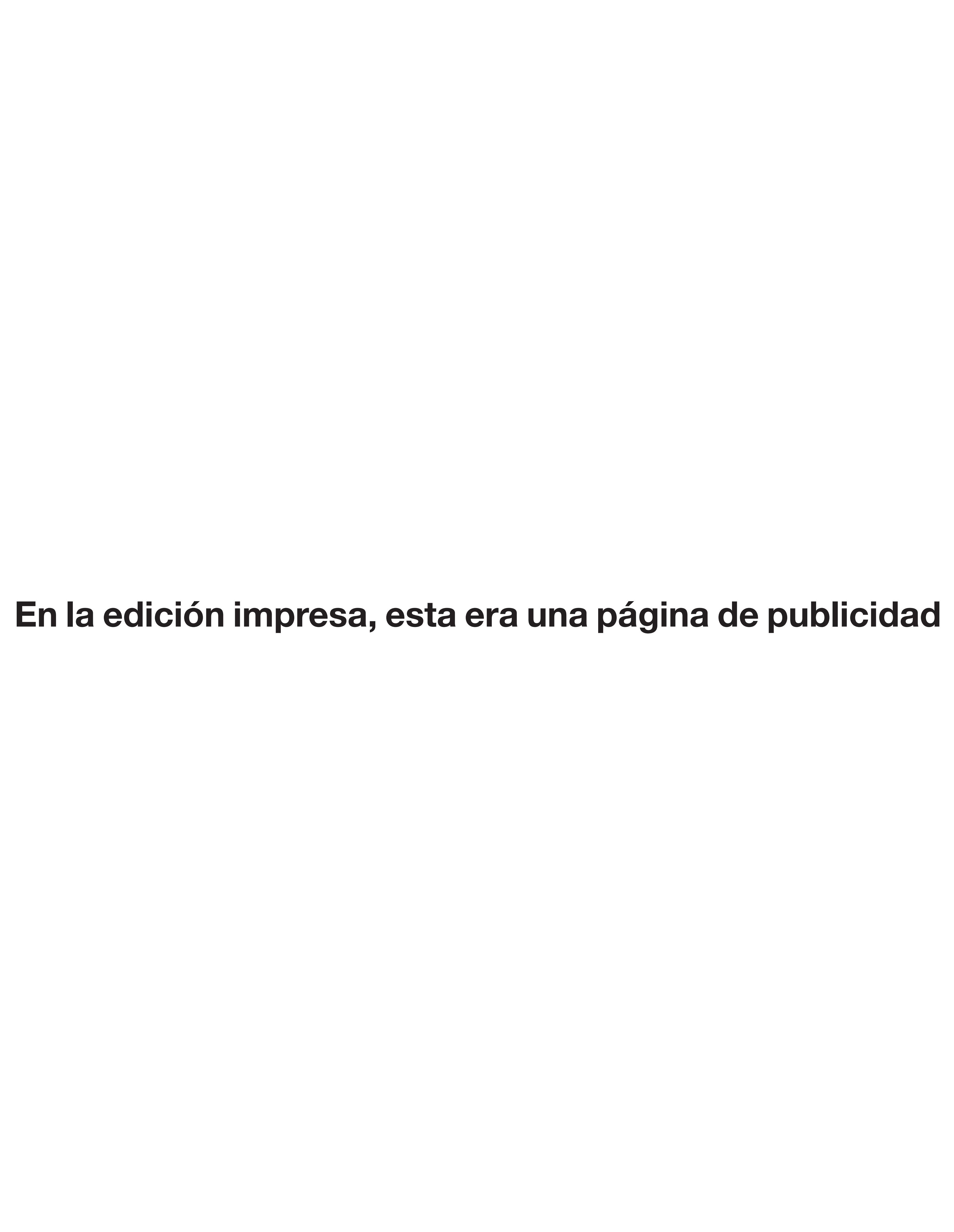
LO QUE NOS GUSTA
- Los deseos y miedos evitan la pregunta más temida: "Y ahora, ¿qué hago?"
- Las animaciones son geniales.
- Te sientes uno más de la familia.

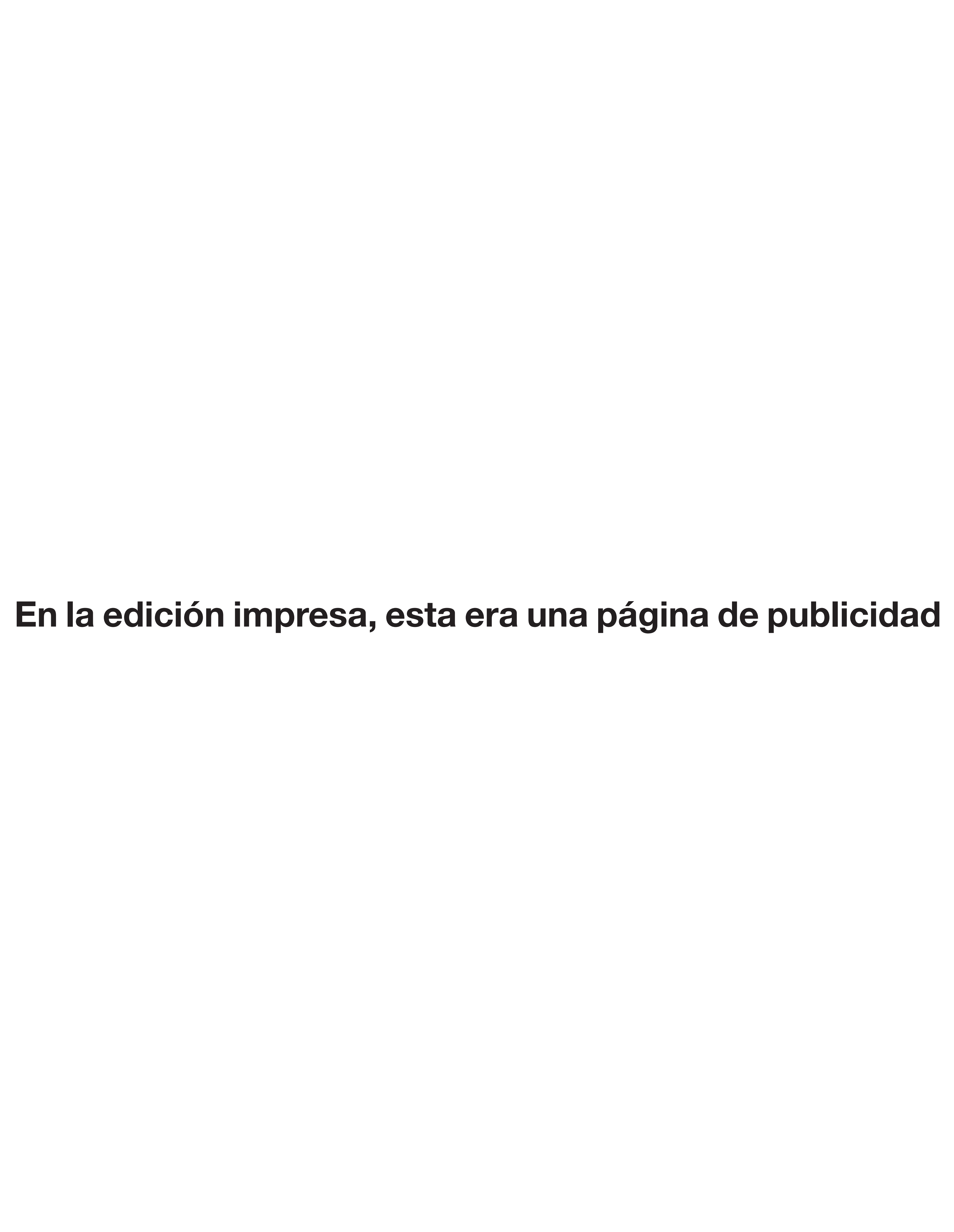
LO QUE NO NOS GUSTA
- Los Sims siguen encerrados en sus casas y zonas recreativas, y no hay mascotas ni lugares donde pasar las vacaciones... todavía.

MODO INDIVIDUAL

▶ ***JUEGA COMO QUIERAS.*** ***«Los Sims 2» es un juego apasionante y te lo pasarás en grande. Hay situaciones impredecibles para partirse de risa.***




En la edición impresa, esta era una página de publicidad



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

JUEGO RECOMENDADO Micromanía

¡La Galaxia debe ser tuya!

Warhammer 40.000 Dawn of War



La referencia

WARCRAFT III

- **La fantasía** es la base del diseño de la estrategia en ambos juegos, aunque en «Dawn of War» es futurista e inspirada en la serie Warhammer.
- **La calidad gráfica** es excelente en ambos. Pero alcanza mejores resultados en «Dawn of War»
- **«Warcraft III»** combina la acción con la gestión de recursos. «Dawn of War» se centra en la acción y el control de puntos estratégicos.

¡Los marines espaciales no gestionan recursos! Su fuerza se basa en la disciplina militar y en la acción directa. Así que si quieres librar a la Galaxia de escoria como los Orkos y las fuerzas del Caos coge tu armadura y empieza a disparar.

El caso de «Warhammer 40.000 Dawn of War», es el del típico juego que "engaña". A primera vista parece que si no eres un experto en el universo Warhammer 40.000 te vas a enfrentar a un batiburrillo de datos, unidades, características, personajes, habilidades, etc. que es capaz, en teoría, de echar para atrás al más osado. Pero te lo acabamos de decir, «Dawn of War» engaña y la cosa no es, ni mucho menos, como parece.

Primero, porque no te mete en un juego de rol, sino de estrategia. Segundo, porque se trata de un diseño de juego tan intuitivo y sencillo que a los cinco minutos lo tienes casi dominado. Y, tercero, porque es uno de los títulos más salvajamente divertidos que hemos podido ver en el género en los últimos meses. Si no tienes ni idea de lo que es Warhammer 40.000 no te preocupes, no te va a hacer falta para ponerte a jugar.

Lo único que debes saber son unos datos básicos. Éste universo mezcla fantasía futurista y misticismo. Lleva razas clásicas del rol como orkos y humanos al futuro y «Dawn of War» te las ofrece como diseño de estrategia con un estilo muy similar al de «Command & Conquer» o «Warcraft», con la importante diferen-

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+

- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Castellano (Textos y manual)
- **Estudio/Compañía:** Relic/THQ
- **Distribuidor:** Proein ▶ **Nº de CDs:** 3
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 49,95 €
- **Web:** **www.dawnofwargame.com** Muy completa, interesante y traducida al castellano. Recomendable

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego:** 2 (campaña, escaramuza)
- **Número de misiones:** 11
- **Número de razas:** 4 (Marines espaciales, Chaos, Orkos, Eldar)
- **Razas jugables:** 1, campaña (Blood Ravens); 4, escaramuza
- **Multijugador:** Sí

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 2,2 GHz/AMD 2800+
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 4 Ti 4600 128 MB GeForce FX 5900 256 MB
- **Conexión:** Red Local

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 128 MB (256 MB en WinXP)
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** compatible DirectX 9 (T&L)
- **Conexión:** módem 56 kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2,2 GHz o equivalente
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 4 o superior
- **Conexión:** ADSL



▲ Las clásicas batallas entre marines espaciales y Orkos, la esencia de Warhammer 40000, se han trasladado a un mundo de estrategia en tiempo real que es absorbente, adictivo y, sobre todo, muy, muy divertido.



▲ ¡Cuidado, que se te echa encima! Sí, amigo, si quieres unidades mastodónticas y de enorme potencial las vas a encontrar en el juego. Pero, ten cuidado, porque si tú las tienes el enemigo también...



▲ Todo Warhammer 40000 está reproducido a la perfección en el juego.



▲ Misticismo y tecnología futurista se dan cita en este espectacular juego.



▲ Poco a poco descubres que el guión de «Dawn of War» es todo un drama galáctico: traiciones, engaños y el poder absoluto están en juego.

cia de que no existe gestión de recursos, que se sustituye por control de puntos estratégicos.

LA GALAXIA EN PELIGRO

«Dawn of War» comienza presentando al jugador sólo unos datos básicos de su guión. Es importante, porque el nudo de la trama se va desatando poco a poco, dándote sólo pistas a medida que juegas.

Para empezar, te pone en la típica tesitura de los juegos del género. Construye una base, empieza a crear unidades, divídelas en grupos, explora y expande tu dominio sobre el mapa de juego.

Cada una de las misiones que forman la campaña del juego te planteará objetivos diferentes: conquista, aniquilación, recuperación de algún objeto... Pero, en esencia, la dinámica de juego es siempre muy similar: crea unidades, combate, vence.

Tus enemigos son variados a lo largo del juego. La galaxia está en peligro pero no sabes por qué. Los Orkos –así, con k– parecen los primeros culpables pero la historia de traiciones, tramas secretas y demás que vas descubriendo te sacará pronto de tu error. ▶▶

La esencia de Warhammer está muy bien reflejada en este juego que mezcla acción y estrategia a partes iguales

¿EN PRIMERA PERSONA?





LA FLEXIBILIDAD Y POTENCIA GRÁFICA de «Dawn of War» te deja vivir las batallas que libras de un modo espectacular. Es como si estuvieras metido en medio de la acción. Casi, casi como si fuera un juego de estrategia en primera persona.

PUEDES MOVER LA CÁMARA como te apetezca. No hay límite para acercar el zoom o girar la vista en el ángulo y dirección que quieras. Pero, eso sí, la vista más jugable siempre es la que se escoge por defecto, alejada y por encima de la acción. El resto es puro espectáculo visual.

LOS COMBATES MASIVOS merecen la pena ser vistos desde el interior de la acción, o acercarse para fijarse en el detalle gráfico de algunas unidades. Aunque todas las unidades y escenarios están modelados en 3D, «Dawn of War» no te va a exigir un equipo demasiado potente. Un PC de potencia media funciona muy bien.

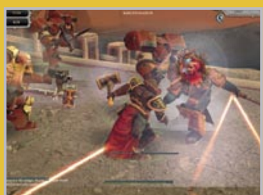

▲ Si lo que te gusta es la "estrategia espectáculo" juega un poco con las perspectivas de cámara y disfruta de las batallas más espectaculares que puedas imaginar en Warhammer. ¡Es impresionante!


▲ No hay nada mejor que llevar unos Dreadnoughts para que el enemigo se entere de quién manda en la galaxia.


▲ Los Orkos te lo intentan poner difícil en las primeras misiones, pero un marine espacial no se arredra...


▲ Vale, has capturado un punto estratégico. Pero, chico, como no te espabiles el enemigo te lo robará a punta de pistola. ¡Defiéndelo, marine!

LA FUERZA DEL LÍDER

SI ERES JUGADOR DE WARHAMMER 40.000 seguro que conoces a la perfección el valor de los comandantes y líderes como unidades especiales, así como su enorme potencia en ataque y defensa, incluso frente a unidades especiales muy poderosas.

MONTA TUS EJÉRCITOS SIEMPRE CON UN LÍDER que los dirija. Un comandante vale su peso en oro en combate y es capaz, él solito, de eliminar a un montón de enemigos.

LOS COMANDANTES TIENEN PODERES ESPECIALES y sobre todo uno que es la resurrección. Siempre que tu líder sea eliminado reaparecerá en tu base. Así que no te despistes ni un momento si por casualidad cae en combate. ¡Envíalo de nuevo a la lucha!

Si no conoces el universo Warhammer no te preocupes, no te va a hacer falta para ponerte a jugar y disfrutar de él

▶▶ Además de los Orkos –con k, que sí– te encontrarás con los Eldar, raza tecnológica y mística, y los marines del Caos, antagonistas directos de tus fuerzas, los Blood Ravens.

CREA, CONTROLA, COMBATE

Si por algo destaca «Dawn of War» es por su jugabilidad. El típico modelo de los juegos clásicos antes mencionados se mejora y potencia gracias a sutiles detalles. Como la mejora del potencial de estructuras y unidades de combate. Esto se consigue investigando, lo que puedes hacer según controles puntos estratégicos, en un ciclo que se realimenta continuamente.

Por otro lado –bueno, es Warhammer–, ciertas unidades están pensadas para que esta mezcla de estrategia y acción sea diferente a otros juegos. Entran en escena los comandantes y las unidades especiales. Cada una de ellas te da un potencial extra que debes saber aprovechar. Pero no te esfuerces en tácticas, formaciones, etc. No; aquí prima la acción y saber cuándo debes aplicarla. En eso estriba todo el misterio de «Dawn of War». Lo demás es diversión.

CALIDAD SUPERIOR

Técnicamente «Dawn of War» es una joya. Es insuperable en calidad visual. Puedes controlar las cámaras como te venga en gana y disfrutar de escenarios diseñados por verdaderos artistas.

Pero en opciones de juego no se queda atrás. A la campaña –intensa, pero muy corta– se unen modos de escaramuza y multijugador –enfrentamiento directo, también.

Se echa de menos poder jugar más campañas con otras razas, aunque quizá es el único pero que tiene. Es un juego genial, sencillo y divertido que sabe captar el espíritu de Warhammer. Realmente recomendable. ■F.D.L.

Alternativas



• Ground Control II
Otro modo de ver la estrategia fantástica, aunque algo más "serio" que «Dawn of War».
▶ Más inf. MM 114 ▶ Nota: 96

• C&C Generals
Sus diseños de juego son relativamente parecidos, aunque «Generals» es menos accesible.
▶ Más inf. MM 99 ▶ Nota: 85

Nuestra Opinión

LA ESTRATEGIA MÁS DIVERTIDA. *Éste no es un juego para generales, sino para estrategas que gustan de la acción. Coge la fórmula del clásico «Command & Conquer» y la mezcla con Warhammer. El resultado no podía ser mejor.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- Su calidad gráfica es sobresaliente.
- Su sistema de juego es sencillísimo.
- Todo el universo Warhammer 40000 está perfectamente reflejado.
- La opción de mejorar unidades es genial.

LO QUE NO NOS GUSTA

- La campaña es intensa, pero muy corta.
- No poder jugar campañas más que con los Blood Ravens. ¿Y las otras razas?

MODO INDIVIDUAL

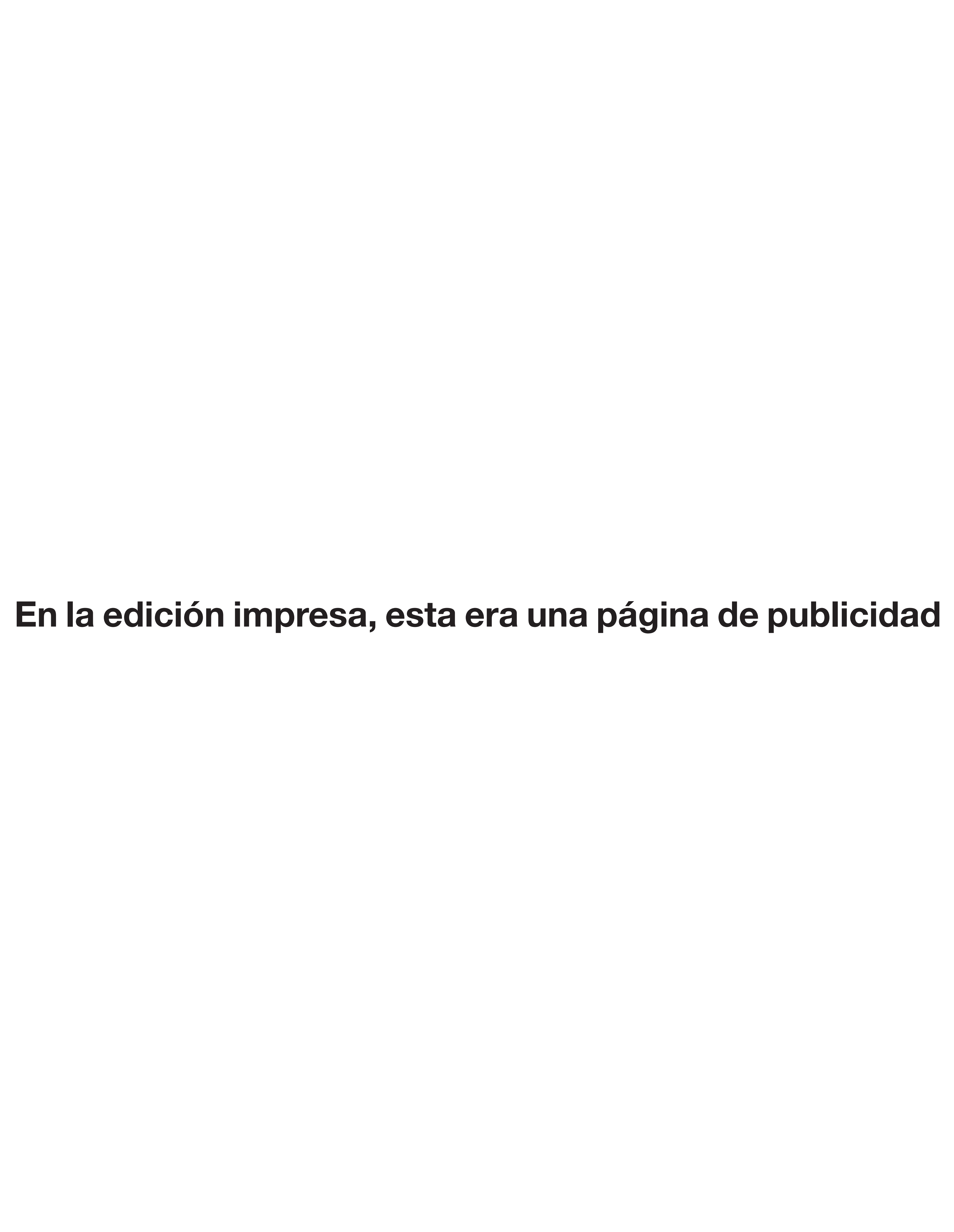
▶ ***ES WARHAMMER 40000.*** *Unidades y batallas divertidísimas que reflejan el universo Warhammer. Aunque sea sólo con una de las razas para jugar.*



MODO MULTIJUGADOR



▶ ***DIRECTO Y SIN COMPLICACIONES.*** *El modo escaramuza es la base de un diseño sencillo pero efectivo. Siempre es divertido jugar con amigos.*


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



No podrás jugarlo solo...

Silent Hill 4 The Room

La serie «Silent Hill» va ya por su cuarta entrega. Un nuevo coctel de acción y aventura que llega dispuesto a poner tus nervios al límite a lo largo de una historia terrorífica. ¿Quieres saber más? Pues tómate un litro de tila y sigue leyendo.

El argumento de esta nueva aventura es digno de la peor de tus pesadillas. Imagina que de pronto te despiertas y ves que no puedes salir de tu apartamento. Alguien, o algo, ha cerrado la puerta y las ventanas desde dentro y no puedes abrirlas. Miras a tu alrededor y ves que sólo puedes salir del apartamento a través de un inquietante agujero en el baño que comunica con otra dimensión.

TU PEOR PESADILLA

A partir de ese momento vas poco a poco, desde una vista en tercera persona, conociendo a personajes que aparecen de no se sabe dónde: una joven atractiva que cree que estás viviendo su propio sueño, un tartamudo que habla sobre una piedra mítica, un extraño niño que aparece y desaparece... Y, para rizar el rizo de lo insólito, los escenarios que recorres recrean estaciones de metro abandonadas, orfanatos donde han ocurrido cosas innombrables, bosques y cárceles oscuras.

Estos "acogedores" lugares están poblados, además, como ya habrás imaginado, por seres tan agradables como muertos empeñados en chuparnos la san-

La referencia

Silent Hill 3

- **El argumento de «Silent Hill 4»** es el más original de toda la serie.
- **Aunque los gráficos de «The Room» son estupendos,** en «Silent Hill 3» tenían un detalle mayor y eran más realistas.
- **La ausencia de niebla, de la linterna y de los juegos de claroscuro** en «Silent Hill 4» hacen que la ambientación no esté tan conseguida como en la referencia.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 18+

- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Castellano (textos) Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Konami
- **Distribuidor:** Konami **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 39,95
- **Web:** **es.konami-europe.com** Página muy simple con información básica sobre el producto.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Fases:** 14
- **Jefes finales:** 4
- **Secretos:** 6
- **Objetos:** 32
- **Personajes:** 1
- **Modo multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 2,2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5200 Ultra 128 MB

LO QUE HAY QUE TENER

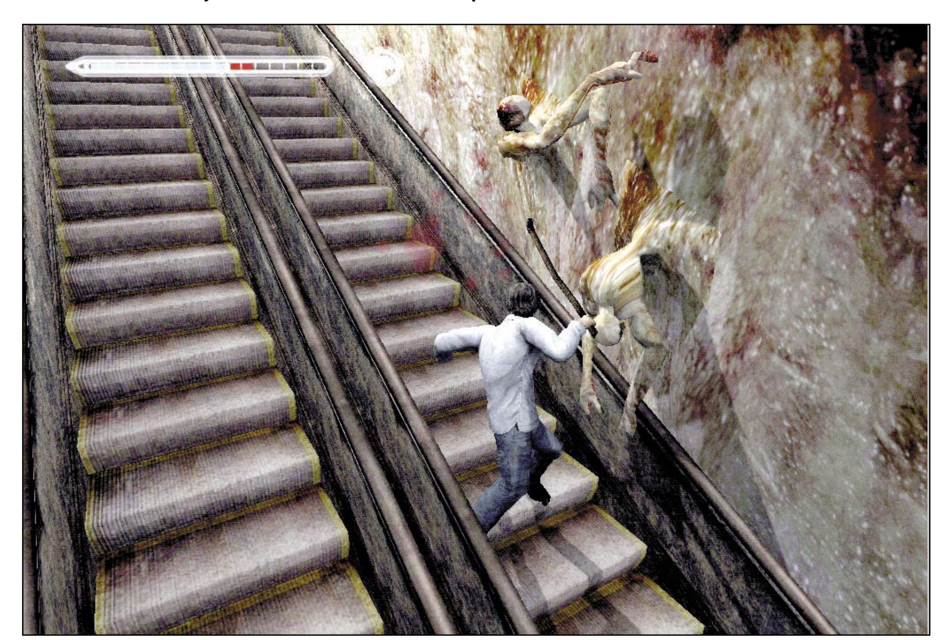
- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce3 Ti/ Radeon 8500 32 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 3,7 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5700 128 MB/ Radeon 9500



▲ Esta aventura, como todos los juegos de la serie, lo tiene todo para hacernos sentir miedo: una historia delirante, escenarios aterradores y multitud de monstruos de todo tipo, como estos sabuesos infernales.



▲ Los escenarios son de los más inquietante: una estación de metro abandonada, un orfanato, un bosque y hasta una cárcel. En ellos encontramos cadáveres y extraños objetos por todas partes.



▲ Desde el apartamento vamos y venimos hacia otra dimensión de pesadilla.



▲ Hay partes de exploración para buscar objetos necesarios en los puzzles.



▲ Este es uno de los extraños personajes que vamos encontrando durante el juego. Ella cree, por ejemplo, que estamos dentro de su sueño.

gre, perros de pesadilla, zombis terroríficos o gusanos.

¿MIEDO YO? ME TEMO QUE SÍ

«The Room» busca provocar el llamado "terror psicológico": el miedo a lo inesperado, a lo que no puedes ver, a lo que escapa a tu control. Es el miedo a lo extraño, a la oscuridad, a los ruidos, y sí, también a los monstruos deformes salidos de nuestro subconsciente. Para meternos de lleno en la aventura, los gráficos, que muestran una altísima calidad, mezclan lugares reales con texturas inquietantes, ambientes oscuros y ominosos y monstruos realmente repulsivos. Todo ello mientras vives una historia con diálogos surrealistas, algunos puzzles y muchas peleas, en la que nada parece encajar y donde cualquier cosa es posible.

INMERSIÓN TOTAL

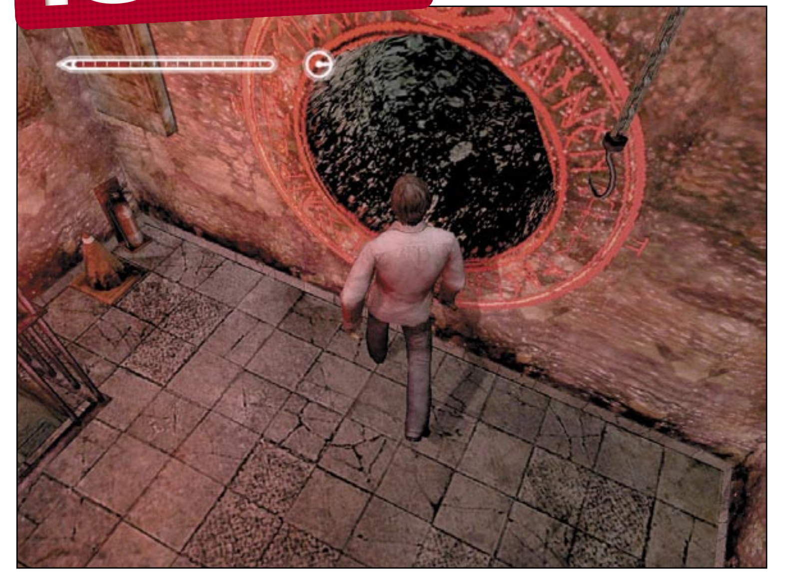
Los programadores han querido facilitar el control y la interfaz al máximo para que podamos concentrarnos en sentir miedo y, así, el manejo del protagonista a la hora de moverse por los escenarios y pelear es sencillo. Mediante cuatro teclas y el ratón podemos realizar casi todas las acciones. ▶▶

Nada parece encajar y todo es posible. Eres el protagonista de una extraña historia con puzzles y muchas peleas

¡MAMÁ, SOCORROOOO!



CRIATURAS DEFORMES, RUIDOS EN LA NOCHE Y MIEDO A LO DESCONOCIDO. Eso es lo que vais a encontrar con más frecuencia en el juego, entre aullidos de lobo y pasillos interminables en la penumbra. Esto es terror auténtico, terror del que te hiela la sangre frente al monitor mientras te sobrepones y logras encajarle un golpe al monstruo. Apaga las luces, sube el volumen y aguanta si puedes...



▲ Cuando estamos en la dimensión oscura de la ciudad de Silent Hill podemos volver al apartamento a través de estos círculos. Allí podemos guardar la partida.



▲ Las almas en pena son unos monstruos bastante molestos: flotan en el aire, nos persiguen constantemente y se empeñan en meternos la mano en el corazón. ¡Qué dolor!



▲ El acceso al inventario es en tiempo real, pudiendo elegir en cualquier momento el arma u objeto que más nos convenga sin detener la acción. Esto contribuye a mantener la intensidad muy alta.

Estás atrapado en tu peor pesadilla. Sólo podrás escapar si te enfrentas a tus propios temores

▶▶ Igualmente, el acceso al inventario es en tiempo real y permite llevar hasta cuatro armas a la vez, como palos de golf, pistolas, botellas o barras de acero. A la hora de golpear a los monstruos podemos medir la intensidad del golpe con un pequeño medidor que aparece en pantalla.

UNA ESTUPENDA AVENTURA

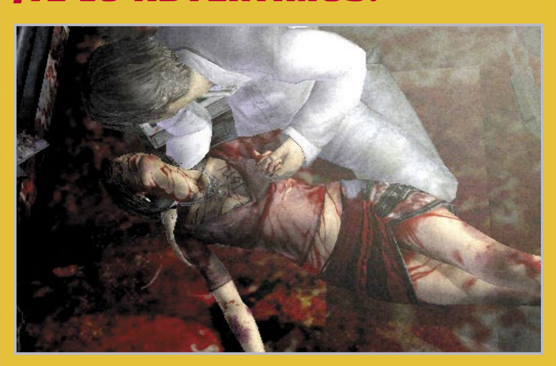
Con todos estos datos ya habrás deducido que «The Room» es un juego muy bueno, de hecho se trata de una de las aventuras más atractivas del momento gracias a su planteamiento y a su buena realización. No obstante, en algunos aspectos se le podía haber sacado más partido. Por ejemplo, el apartado sonoro podría haberse potenciado, al igual que el ritmo de la trama, que presenta algunos momentos de vacío. Además, pierde algunos elementos bien recreados en el «Silent Hill 3», que resultaba superior en calidad gráfica y en ambientación. Son detalles que le impiden conseguir una puntuación más alta pero que en ningún caso ensombrecen el objetivo del juego: conseguir ser terroríficamente divertido. ■ M.J.C.

Alternativas

• Obscure
Otra gran aventura, con una historia muy diferente y también con multitud de combates.
▶ Más inf.: MM 115 ▶ Nota: 85

• Doom 3
Si buscas un juego que combine el terror con la máxima acción, aquí lo tienes.
▶ Más inf.: MM 116 ▶ Nota: 98

¡TE LO ADVERTIMOS!



ESCENAS MACABRAS Y SANGRIENTAS. Si te consideras una persona sensible o eres menor de edad, no deberías jugar a «The Room». Ya al comienzo del juego se nos advierte de la crueldad y crudeza de algunas imágenes y el aviso está de sobra justificado. Aquí tenéis como ejemplo esta escena dantesca, durante todo el juego es común ver charcos de sangre, cadáveres descuartizados y combates violentos.

Nuestra Opinión

UN JUEGO DE MIEDO. *La última entrega de esta serie clásica de "survival horror" es una buena aventura de terror que consigue su objetivo, hacernos pasar un "mal rato". Monstruos, oscuridad y muchos sustos garantizados.*



GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

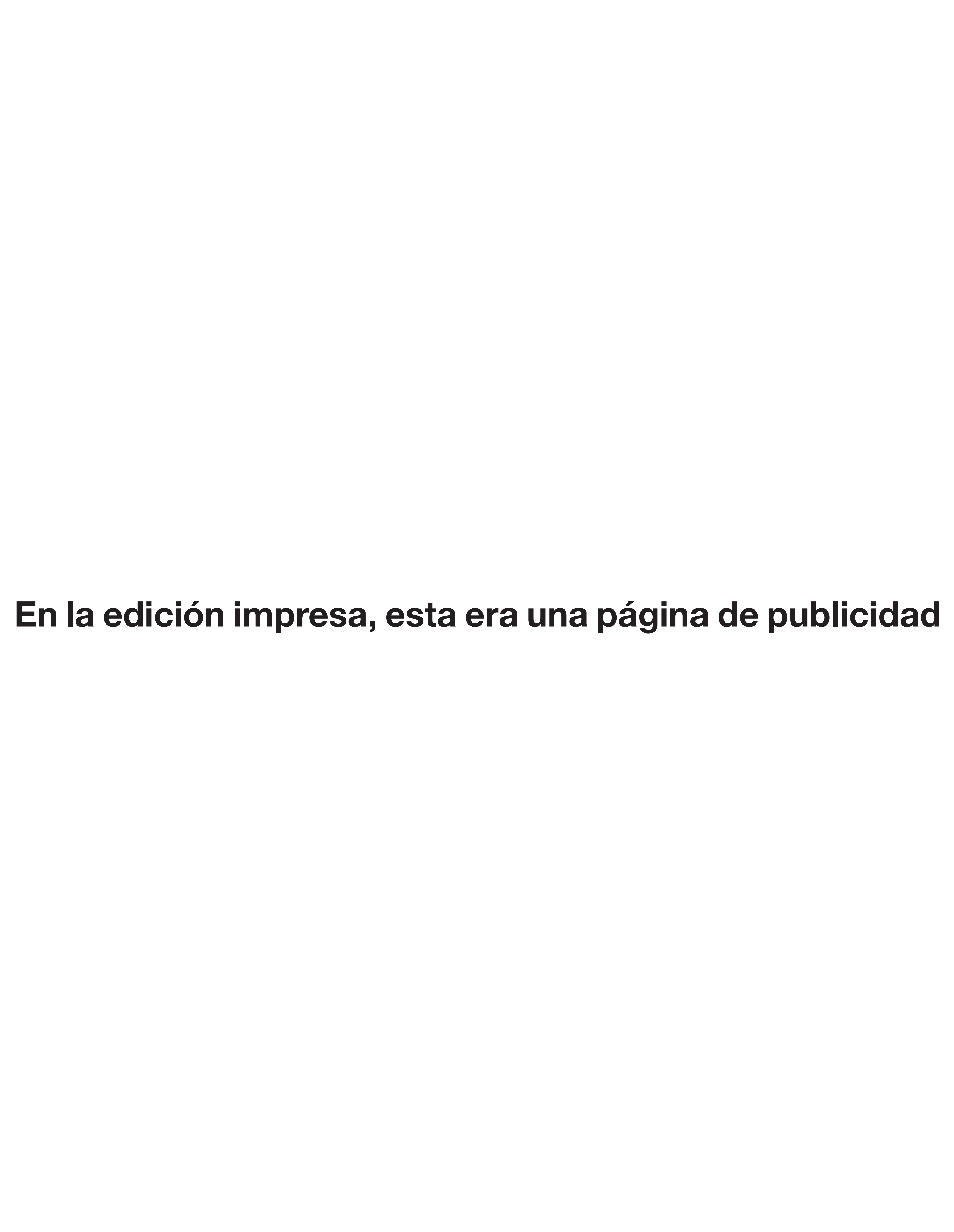
LO QUE NOS GUSTA
- ¡El miedito que nos da! Está lleno de bichos a cual más repugnante. ¡Puajjj!
- La ambientación es total y los sistemas de control e inventario son sencillos.

LO QUE NO NOS GUSTA
- El ritmo de la historia flojea a veces.
- Se le podía haber sacado aún más partido a la puesta en escena para dar todavía más miedo.

MODO INDIVIDUAL

▶ **DISFRUTA DEL TERROR.** *Alucinarás con esta historia paranoide y pasarás miedo mientras juegas, aunque la historia tiene momentos de vacío.*




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Villanos de los buenos
Evil Genius

La referencia





Los Sims 2

- **En ambos juegos** no controlamos directamente a los personajes; les indicamos lo que han de hacer.
- **La referencia** es un simulador social genérico con una vida más larga, mientras que «Evil Genius» tiene una ambientación y un argumento mucho más definidos.
- **Los dos juegos** destacan por su sentido del humor, pero el de «Evil Genius» es más disparatado.

Sí, al final el agente secreto siempre acaba ganando al villano; pero mientras dura la película ¿quién tiene los mejores coches, las chicas más estupendas y la base mejor equipada? Pues eso, que el mal, a veces, sí que compensa.

La combinación de estrategia y gestión es una mezcla bastante popular pero que siempre ha llevado colgando el sambenito de ser muy seria y aburrida. «Evil Genius» llega para demostrar que esto no tiene porque ser así, y para conseguirlo combina los elementos clásicos de un juego de gestión con toda la diversión de una parodia de las películas de agentes secretos.

¿VERDAD, MINI-YO?

En «Evil Genius» tomamos el papel de un villano con muchas aspiraciones, en la línea de ilustres personajes como el Doctor Maligno o Goldfinger. Para comenzar a jugar contamos con algo de dinero, una pequeña cantidad de fieles secuaces y un solar en una paradisíaca isla tropical.

Nuestras tareas, a partir de ahí, se reparten entre la construcción de una base secreta y el reclutamiento de secuaces a los que enviaremos por todo el mundo para que consigan fondos y, sobre todo, para que realicen actos de infamia en nuestro nombre –desde secuestrar a un político hasta robar la Torre Eiffiel– y se nos reconozca como genios del mal.

A medida que el juego se complica las fuerzas del bien comienzan a perseguir a tus hombres y a mandar unidades a tu base para acabar contigo. Será

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+
- **Género:** Estrategia/gestión
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Elixir/Sierra
- **Distribuidor:** Vivendi **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Octubre 2004 **PVP Rec.:** 49,99 €
- **Web:** **www.howevilareyou.com.** Información sobre el juego y algunas descargas. Aporta poco.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Villanos disponibles:** 3
- **Máximo de secuaces por base:** 100
- **Secuaces especiales:** 12
- **Agencias de la ley:** 5
- **Actos de infamia:** Más de 100

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 a 3 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 9800 XT 256 MB

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III a 800 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 300 MB
- **Tarjeta 3D:** 16 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 a 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB



▲ Desde tu base secreta podrás controlar tu imperio criminal, aunque primero tendrás que construirla, claro. Luego, poco a poco y con bastante ingenio irás elaborando un plan maestro para acabar con el mundo.



▲ Las misiones de nuestros secuaces las controlamos desde esta pantalla.



▲ Nada como un buen entrenamiento para ser infalibles, todo sea por la causa.



▲ Cuando las fuerzas de la ley intenten invadir tu base, tus hombres acudirán desde todas las salas para defenderla. Eso sí, si activas las alarmas su respuesta será más rápida y su efectividad mucho mayor.



▲ A medida que tus hombres vayan realizando nuevas infamias, las fuerzas de la ley irán enviando cada vez más y más efectivos para capturarte.

esencial que tus secuaces estén preparados para recibirlos y, sobre todo, que la base esté equipada con las más mortíferas y, por qué no decirlo, ridículamente cómicas trampas "caza-bobos" disponibles en el mercado.

Nuestro último fin es reunir suficiente prestigio y dinero para poder construir el dispositivo del juicio final, una máquina con la que, como todo gran villano, intentaremos destruir el mundo.

CONTROL SIN CONTROL

Para enfrentarnos a esta agotadora tarea controlaremos el juego mediante un interfaz en tercera persona, totalmente 3D. La particularidad aquí es que, como sucede en muchos juegos de este tipo, no controlamos directamente a nuestros hombres, sino que simplemente indicamos lo que se debe hacer, ya sea construir una nueva habitación, capturar a un agente enemigo o entrenar a dos nuevos científicos. Nosotros marcamos la acción a realizar y nuestros secuaces la llevan acabo en cuanto pueden. Se trata de un sistema interesante, que nos quita trabajo y nos permite

Construir una base, luchar contra la ley, extender el caos... La vida del villano no es fácil, pero puede ser muy divertida

TE MATARÁ... DE RISA



TODO EL JUEGO ES UNA PARODIA. Cada elemento ha sido diseñado con la idea de resultar divertido, con un sentido del humor muy cercano a la parodia de series de películas como "Austin Powers" o "Atrápalo Como Puedas". Todo es posible: turistas que se cuelan por nuestra base como quien no quiere la cosa, una centrifugadora utilizada como dispositivo de interrogación, secuaces que son seducidos por la inevitable agente de la ley que, por supuesto, está como un tren... ¡Te partirás de la risa!



▲ Las trampas son una de las cosas más divertidas deel juego, pero corres el peligro de que sean tus propios hombres los que caigan en ellas. Son buenos chicos pero algo torpes la verdad.



▲ Cualquier medio es bueno para "persuadir" al enemigo, y si hay que meterle en una batidora gigante, pues se le mete y ya está, la culpa es suya por dejarse coger.



▲ Los objetos que robas por el mundo no sirven solo de adorno, sino que mejoran las estadísticas de las unidades que pasan por su lado, así recuperan sus niveles de fuerza, inteligencia, rapidez... ¡qué falta les hace!

Nosotros no controlamos la acción directamente, son nuestros secuaces quienes ejecutan nuestras órdenes

▶▶ tener muchas tareas en marcha a la vez, pero que, eso sí, tiene el problema de que a veces resulta frustrante no poder tener el control total de la acción y depender por completo de la inteligencia artificial.

MALO, MALÍSIMO

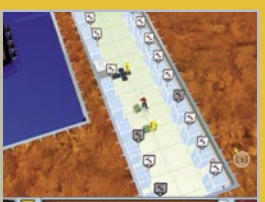
Pero si interesante es el sistema de juego, la cualidad más destacada de «Evil Genius» es, sin duda, su desternillante sentido del humor, con unos personajes divertidísimos, unos diálogos muy ingeniosos bien traducidos al castellano y unas animaciones de los personajes para partirse.

El juego está, además, repleto de pequeños detalles, como la posibilidad de usar la batidora para interrogar a los agentes enemigos, que te mantienen con una sonrisa esperando a descubrir cuál es el siguiente guiño de los creadores del juego; y, lo que es mejor, la espera suele ser recompensada muy pronto.

Evidentemente, si buscas acción rápida o un ritmo frenético no lo vas a encontrar aquí, pero si lo que quieres es pasar un rato muy entretenido, «Evil Genius» no te defraudará. ■J.P.V.

LA SUPERBASE SECRETA





¿QUÉ SERÍA DE UN VILLANO SIN SU BASE SECRETA? Diseñar y construir una base no es una tarea en absoluto sencilla, y no sólo porque los costes de cada nuevo elemento son disparatados, sino también porque tenemos que apañarnos para que nos quepa todo lo que queremos en el espacio disponible, que es fijo.

MÁS CATÁLOGO QUE EN IKEA. Lo primero es ir diseñando la forma de los corredores y las distintas habitaciones –barracones, comedores, laboratorios– para que luego vengan tus secuaces y excaven los huecos con dinamita. Una vez creadas, podemos amueblarlas eligiendo entre un enorme catálogo de objetos, e incluso plagar nuestra base con trampas para que no nos sorprendan.

Alternativas



• Los Simpsons: Hit & Run
Si lo que quieres es divertirte, esta adaptación de Los Simpson te lo pone muy fácil.
▶ Más inf. MM 107 ▶ Nota: 86

• Transport Giant
Si te gusta la gestión y levantar imperios económicos, este juego te encantará, seguro.
▶ Más inf. MM 114 ▶ Nota: 74

Nuestra Opinión

***NUNCA EL CRIMEN FUE TAN DIVERTIDO.** Conviértete en un auténtico genio del mal construyendo y dirigiendo tu propio imperio del crimen... si consigues aguantar la risa durante más de dos minutos, claro.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

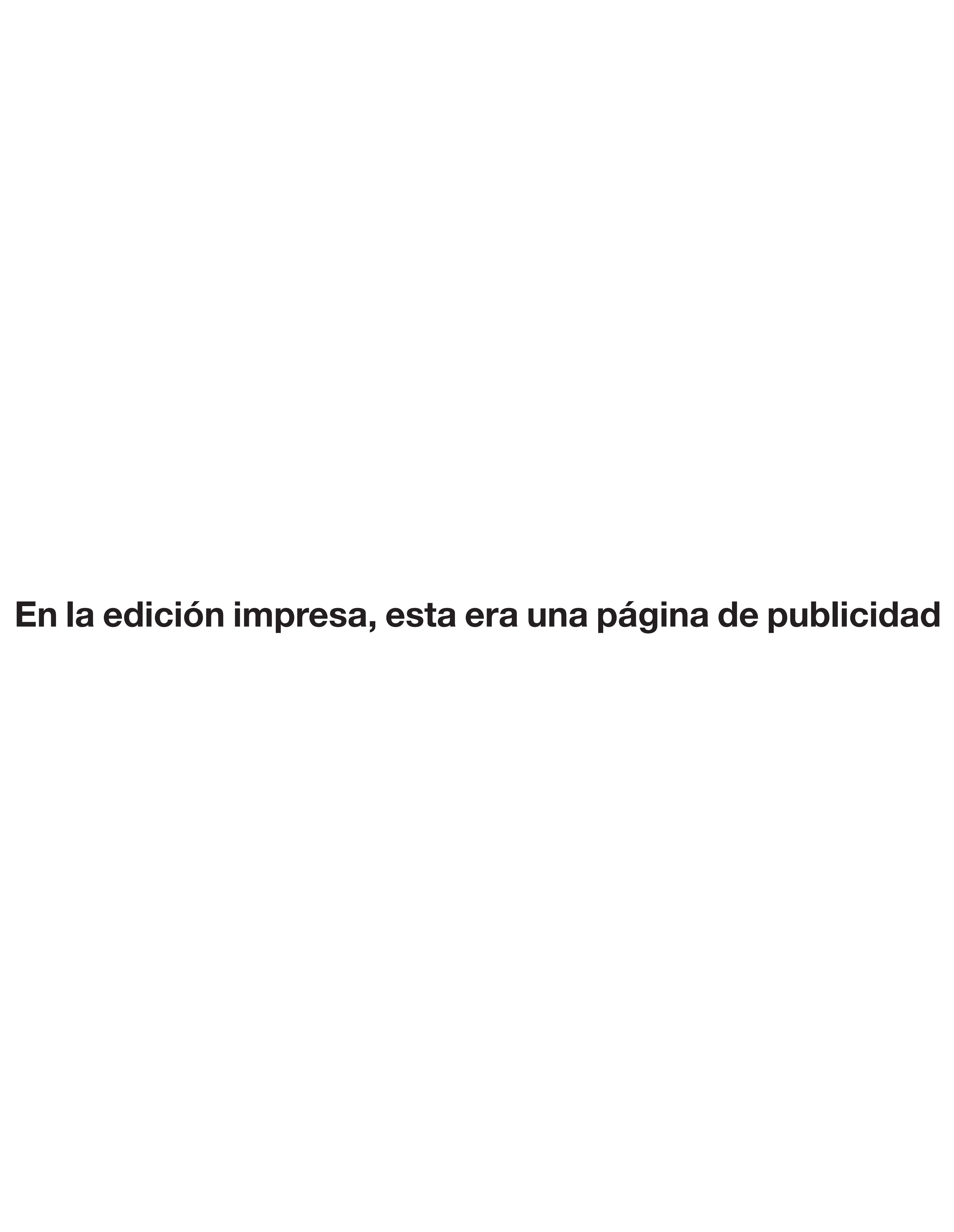
LO QUE NOS GUSTA
- Como combina elementos de diferentes géneros, el resultado es muy variado.
- Está traducido y doblado al castellano; si no se habría perdido la gracia.

LO QUE NO NOS GUSTA
- A veces la inteligencia artificial no hace lo que debería y eso resulta frustrante.
- Los objetivos de las misiones que nos encargan a veces no están nada claro.

MODO INDIVIDUAL

***▶LA ESTRATEGIA DE LA RISA.** El argumento del juego y su puesta en escena son de lo más original y divertido. Eso sí, a la larga puede ser algo repetitivo.*




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

El fútbol total

Total Club Manager 2005

Muchos son los jugadores que esperan con ilusión el regreso del mítico «PCFútbol», pero no es el único mánager que viene. Para abrir boca ya tenemos la nueva y mejorada entrega de la serie «Total Club».



▲ **El números de menús es impresionante, pero no desesperes, hay acciones que puedes delegar en un asistente controlado por el propio juego.**

Lo primero que queda claro al jugar a «TCM 2005» es que el número de parámetros a controlar es impresionante. Como mánager del club todas las decisiones pasarán por ti. Empezamos con la propia dirección del equipo que te permite controlar los entrenamientos. Luego está el aspecto táctico, ya no basta con elegir la formación, sino que debes especificar por dónde se moverán los jugadores tanto en ataque en defensa. También te ocuparás de la alineación del primer equipo y ojearás la cantera. Tendrás acceso total a las fichas, puedes ofrecerles contratos, cesiones o informarte de cómo están... Y es que dirigir un club desde las más altas esferas es más complicado de lo que puede parecer.

Tienes que controlar los gastos de los jugadores, negociar con los patrocinadores, mejorar las instalaciones, determinar el pre-

La referencia



TCM 2004

- **En «TCM 2005»** se nota una clara mejora en el diseño y navegación de los menús.
- **El desarrollo de los partidos** de la referencia no es tan realista ni atractivo como en «TCM 2005».
- **Los tiempos de carga** han aumentado respecto a la referencia. No son exagerados, aunque a veces pueden despistarnos.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+

- **Género:** Deportivo / Manager
- **Idioma:** Castellano (manual, textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** EA Sports/Electronic Arts
- **Distribuidor:** Electronic Arts **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** 15 de octubre **PVP Rec.:** 29,95 €
- **Web:** **www.tcm.ea.com** Abundante información sobre su antecesor, pero poca de «TCM 2005».

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Número de países:** 19
- **Número de ligas:** 53
- **Número de atributos por jugador:** 30
- **Editor:** Sí (puedes crear tu propio equipo desde cero)
- **Multijugador:** No (1-4 personas en un mismo PC)

ANALIZADO EN

- **CPU:** Athlon XP 2000+, Pentium 4 a 2,6 GHz
- **RAM:** 768 MB, 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce4 Ti 4200, Radeon 9600 Pro

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III a 700 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 900 MB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB Directx 9.0b

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 a 1,6 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 1,3 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB





Pos.	Club	GF	GC	Pts.
4	R.C.D. Mallorca	7	6	13
5	Málaga C.F.	9	9	11
6	Albacete B.	12	8	10
7	Levante U.D.	9	5	10
8	Villarreal C.F.	9	8	10
9	R. Sociedad	11	12	9
10	R. Zaragoza	9	12	9
11	Athletic Club	9	8	7
12	F.C. Barcelona	7	8	7
13	R.C. Deportivo	8	9	6
14	Valencia C.F.	9	12	6
15	R. Racing C.	9	12	6
16	Sevilla F.C.	8	11	5
17	C. At. Osasuna	8	12	5
18	Getafe C.F.	6	13	4
19	R.C.D. Espanyol	5	9	3
20	C.D. Numancia	5	17	3

▲ «TCM 2005» pone a tu disposición todos los mecanismos de control de un club de fútbol. Hasta el último detalle que puedas imaginar. Al principio abruma un poco pero los menús son muy intuitivos y pronto le coges el aire.



▲ En el descanso podrás charlar con tus jugadores y subirles la moral.



▲ Como en «FIFA», puedes repetir la jugada y controlar la cámara.



▲ Aunque casi toda la gestión del club se hace desde los múltiples menús del juego, también puedes visualizar en tiempo real los partidos de nuestros pupilos. Y además con una calidad más que notable.



▲ Los periódicos te informan continuamente de los hechos más destacables que se van produciendo en cada jornada.

cio de las entradas, etcétera. Todo para sanear el club y que la junta directiva respalde tu gestión. Aunque claro, esto dependerá de si has cumplido con tus objetivos. Si al finalizar un año has superado cierto nivel puede que te renueven, aunque si fracasas probablemente tengas que marcharte a un equipo inferior para lavar tu imagen.

Y es que en «TCM 2005» todo lo que dices tiene importancia. Los periódicos están a la última y te preguntarán sobre jugadores, partidos o equipos. Tu respuesta afectará tanto a jugadores como a la afición.

COMO LA VIDA MISMA

Pero un mánager no vive tan sólo de tener muchas opciones, también necesita realismo. Afortunadamente «TCM 2005» también va sobrado de esto. Así, si eliges empezar de cero con un equipo humilde, pronto te darás cuenta de la dureza de la competición: marcadores ajustados, jugadores de poca calidad, partidos muy tácticos y, sobre todo, mucha dificultad para sobreponerte a la bancarrota, aunque tam- ▶▶

Todos los resortes de un club de fútbol puestos a tu disposición para que lo manejes a tu antojo... y además puedes jugar los partidos con «FIFA 2005»

¡VIVA LA FUSIÓN!



UNA IDEA GENIAL ¿Qué pasaría si uniésemos el mejor manager del momento con uno de los simuladores de fútbol más completos? Deja de preguntártelo porque eso es precisamente lo que ofrece Football Fusion, una opción que te permite jugar los partidos de «TCM 2005» con «FIFA 2005». De esta manera se consigue una experiencia futbolística total, ya que no sólo demostrarás tu habilidad como gestor y entrenador, sino que también deberás explotar tus cualidades en el terreno de juego.



▲ Hay gran libertad a la hora de fijar las posiciones de los jugadores. Puedes escoger una formación tipo o bien modificarlas a tu antojo, tanto en posiciones de ataque como defensivas.

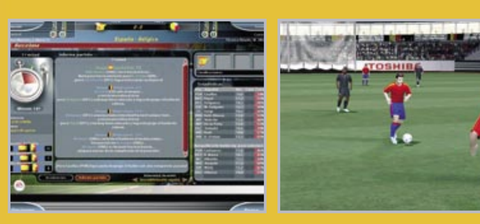


▲ Uno de los pilares de la gestión del club son las instalaciones. No sólo hablamos de hacer zonas de ocio, sino de crear el espacio suficiente para que tus ayudantes puedan trabajar.



▲ Durante los partidos puedes comunicarte con tus jugadores gracias un amplio abanico de órdenes. Y, por suerte, a diferencia de los reales, siempre suelen hacer caso a nuestras indicaciones.

RUEDA EL BALÓN



EL PARTIDO A LA CARTA. A la hora de ver un partido existen distintos modos de visualización. Si optas por Resultado Instantáneo en pocos segundos el marcador cambiará hasta ver cumplidos los 90 minutos de juego. El Modo Texto narra las jugadas sin ningún tipo de gráfico, pero, eso sí, con gran realismo y detalle.

ALÉGRATE LA VISTA. También puedes ver los partidos bajo un notable motor gráfico. Durante el transcurso del partido, que puede de acelerarse según tus deseos, debes dar órdenes a tus hombres con atajos en el teclado. Puedes jalearles, ordenarles atacar, defender, jugar el toque, en largo, presionar, jugar al contragolpe, por las bandas e incluso que practiquen el juego sucio.

Todas tus acciones influyen en el juego. Mucho cuidado con lo que dices no se vaya a deprimir la estrella del equipo

▸▸ bién es cierto que el juego incluye un asistente en casi todas las áreas de gestión. Además, en el campo los jugadores actúan como hemos reflejado en las tácticas y pocas veces verás alguna jugada irreal.

MENÚS CON ESTILO

Toda esta libertad de acción «TCM 2005» es posible gracias a un interfaz renovado, que destaca por su estilo gráfico, y es que aunque la mayor parte del juego la vas a pasar entre menús y números, lo cierto es que se ha conseguido un estilo muy agradable que no cansa. Lo que no nos ha gustado tanto son algunos tiempos de carga, no por excesivos, sino por la ausencia de algún icono que nos indique que la CPU está "pensando". El resultado es que en algunas ocasiones creerás que el juego se ha "colgado", y no es así.

Pese a todo, «TCM 2005» es, a día de hoy, el mejor mánager del mercado. Primero por su sorprendente nivel de realismo, pero también porque puede ser tan complejo o sencillo como tú quieras. Si lo tuyo es el "fútbol de despacho", deberías probarlo. ■J.M.H.

Alternativas

• FIFA 2005
Uno de los mejores simuladores que existen actualmente, además, puede fusionarse con «TCM 05».
▶ Más inf. MM 117 ▶ Nota: 93

• Championship Manager 03/04
Un manager de diseño soso, pero muy realista.
▶ Más inf. MM 108 ▶ Nota: 73

Nuestra Opinión

EL NUEVO REY. ***Demuestra todas tus habilidades en la gestión deportiva y económica de un club. Ficha jugadores, entrénalos, equilibra el presupuesto... si lo puedes imaginar seguro que está incluido en «TCM 2005».***

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

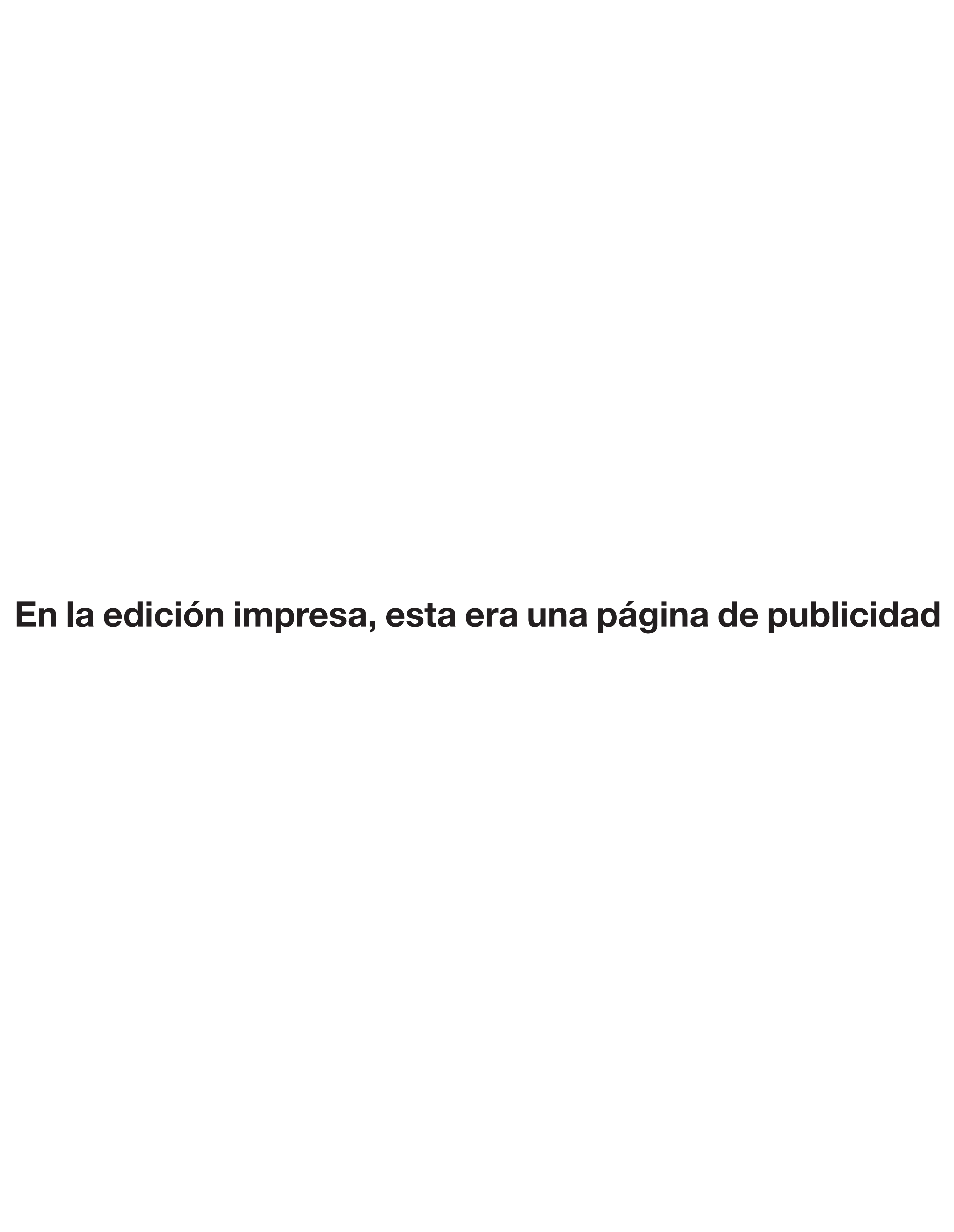
LO QUE NOS GUSTA
- Navegar por los menús es sencillo.
- Casi todas las situaciones son realistas.
- Poder fusionarlo con «FIFA 2005» es genial porque juegas tu propio fútbol.

LO QUE NO NOS GUSTA
- A veces no sabes si el PC se ha colgado o sigue pensando.
- Al principio te perderás entre tantas posibilidades.

MODO INDIVIDUAL

▶ ***INSUPERABLE.*** ***«TCM 2005» es el mánager más completo que te puedas imaginar. Una adquisición casi obligada para los amantes del fútbol.***




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Realismo al volante

Richard Burns Rally

Si eres de los que piensan: "yo piso a fondo que siempre hay tiempo de frenar..." aquí lo vas a llevar claro. O te pones las pilas en la escuela de pilotos o más te vale dedicarte a ver el campeonato mundial de rallies por la tele.





Colin McRae Rally 04

- **Ambos títulos tienen licencias oficiales,** pero «Colin McRae Rally 04» incluye bastantes más coches y rallies que «Richard Burns».
- **El realismo de pilotaje y la dificultad** son infinitamente superiores en «Richard Burns Rally». Si no pasas por la escuela de pilotaje es casi imposible ganar una carrera.
- **«Colin McRae Rally 04» sí tiene** modos multijugador online, a diferencia de «Richard Burns Rally», que sólo permite jugar en el mismo ordenador.

Richard Burns Rally» es un simulador con mayúsculas que nos pone al volante de los coches del campeonato mundial de rally, los impresionantes WRC. El juego cuenta además, con la licencia oficial y tanto los coches como sus pilotos o las escuderías son reales.

Para comenzar a jugar podemos empezar a practicar en un rally individual, en tramos sueltos, pero lo más normal es que, como nosotros, lleguéis a la conclusión de que, incluso en el menor nivel de dificultad, el control es injugable debido a su enorme realismo. Por eso es imprescindible olvidarse de las técnicas aprendidas en juegos como «Colin McRae» y similares, y entrar en el modo "escuela de pilotaje", que mediante lecciones con pruebas reales y explicaciones fáciles de pillar consigue enseñarnos de forma práctica los secretos de la frenada, el trazado de curvas, etc.

Una vez superado el nivel básico se desbloqueará el acceso al Campeonato del Mundo, compuesto por seis rallies con varios tramos cada uno y en que la dificultad puede ajustarse desde el nivel novato al profesional para no quedar en la cola de la clasificación en nuestro debut. Eso sí, si queréis optar a ser campeones en el nivel



INFOMANÍA

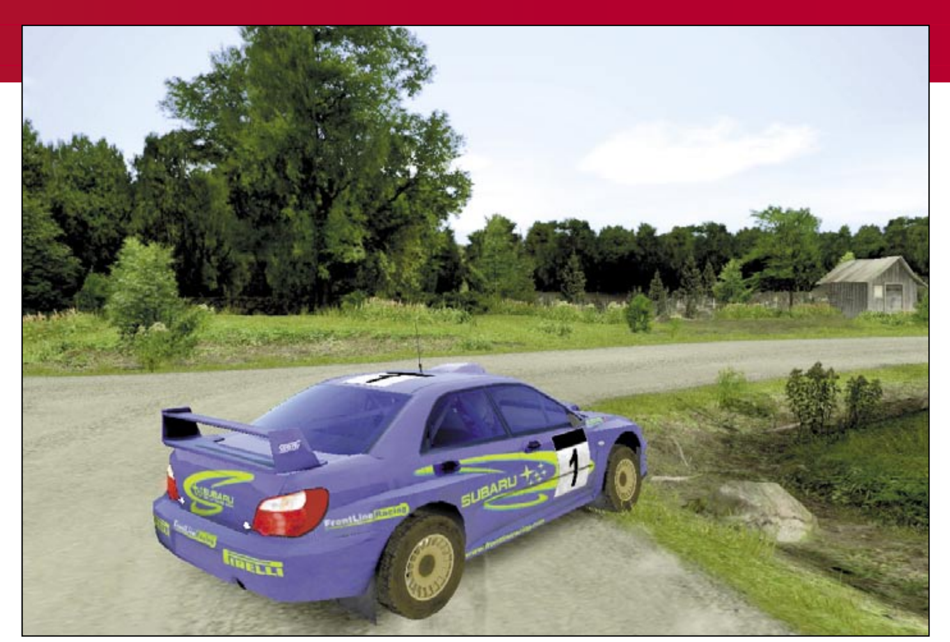
FICHA TÉCNICA 3+
- **Género:** Velocidad
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Warthog/SCI Games
- **Distribuidor:** Proein
- **Lanzamiento:** Septiembre **PVP Rec.:** 44,95
- **Web:** ***www.richardburnsrally.com*** Muy útil, con una colección de vídeos de ayuda al pilotaje.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Modos de juego:** 4
- **Número de rallies completos:** 6
- **Número de coches:** 8
- **Editor:** No
- **Multijugador:** No (Sólo en el mismo ordenador, para hasta 4 jugadores)

ANALIZADO EN
- **CPU:** Athlon XP 2700+ Pentium 4 2,8 GHz
- **RAM:** 512 MB, 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForceFX5900, Radeon 9600

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium 4 1,6 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 3,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB DirectX 9

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2,6 GHzz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 4,5 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5700



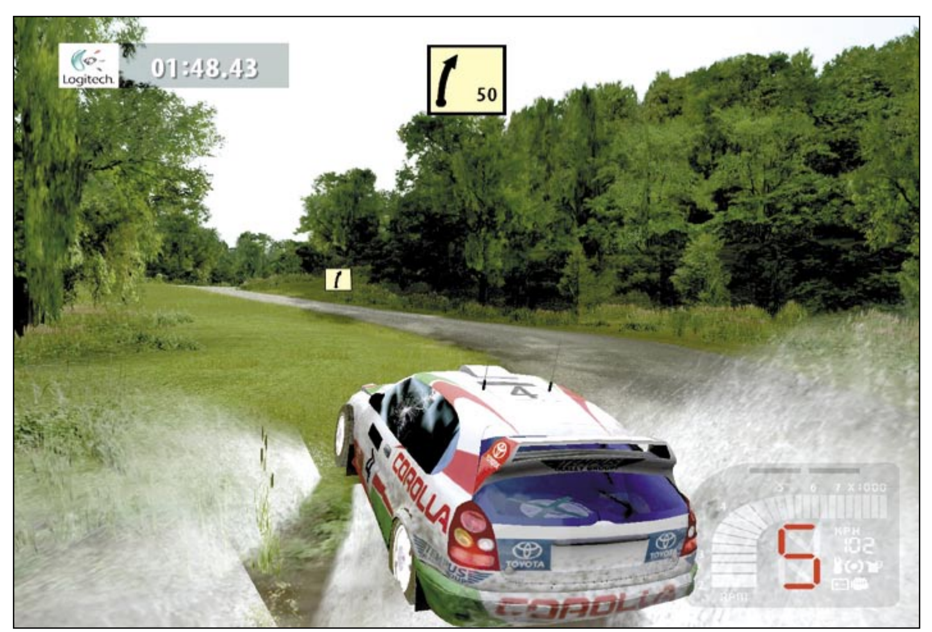
▲ «Richard Burns Rally» nos mete de lleno en el Campeonato Mundial de rallies y, como cuenta con la licencia oficial, podemos disfrutar de coches y circuitos reales. Toda una simulación a la altura de su protagonista.



▲ La variedad de escenarios y superficies diferentes está garantizada.



▲ En la vista interior la conducción se complica, pero es más realista.



▲ Hay una gran diferencia entre conducir y pilotar. Si todavía no sabes cuál es, cuando te pongas a los mandos de este juego lo entenderás. Vamos, que si practicas casi puedes presentarte al mundial de verdad.



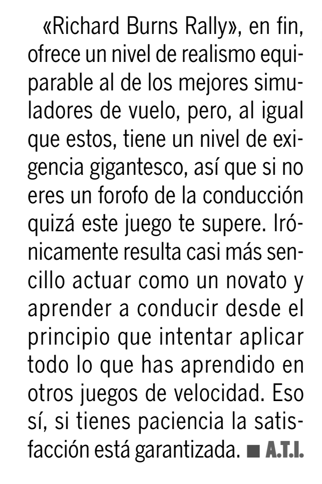
▲ La deformación en tiempo real de todos los elementos del vehículo es impresionante. ¡Menuda fortuna que nos va a sacar el chapista!

Disfruta con la conducción más realista, que te lleva desde la escuela de pilotos hasta el Campeonato del mundo

de dificultad más alto os recomendamos seguir con las imprescindibles lecciones avanzadas de pilotaje. Además, al completarlas se abrirá el modo desafío, en el que podemos competir contra el mismísimo Richard Burns.

VER PARA CREER

Pero si el realismo de «Richards Burns Rally» nos ha dejado impresionados, su apartado gráfico es para caerse de espaldas. Tanto el nivel de detalle en los modelos y las texturas como los efectos visuales son impresionantes. Además, los escenarios se han realizado mediante técnicas de digitalización de vídeos y fotografías de los tramos reales y el resultado te hace sentir como si estuvieras viendo una retransmisión deportiva de la 2. Y a eso hay que sumarle, además, un sonido 3D posicional casi perfecto...

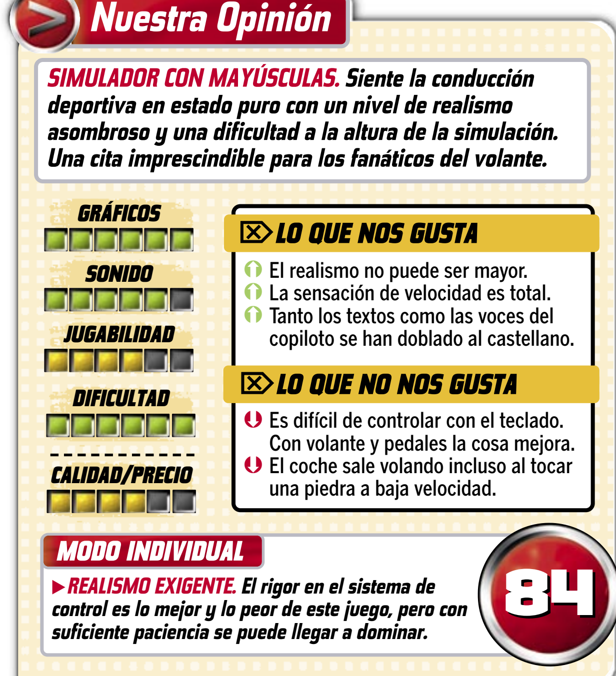


«Richard Burns Rally», en fin, ofrece un nivel de realismo equiparable al de los mejores simuladores de vuelo, pero, al igual que estos, tiene un nivel de exigencia gigantesco, así que si no eres un forofo de la conducción quizá este juego te supere. Irónicamente resulta casi más sencillo actuar como un novato y aprender a conducir desde el principio que intentar aplicar todo lo que has aprendido en otros juegos de velocidad. Eso sí, si tienes paciencia la satisfacción está garantizada. ■ A.T.I.

Alternativas

• TOCA Race Driver 2
Si te cansas de conducir coches de rally, disfrutaras con la variedad de este simulador.
▶ Más inf.: MM 112 ▶ Nota: 90

• Xpand Rally
Otra joya de la simulación. Sin licencia oficial y con multijugador, coincide en realismo y complejidad.
▶ Más inf.: MM 117 ▶ Nota: 85



Nuestra Opinión

***SIMULADOR CON MAYÚSCULAS.* Siente la conducción deportiva en estado puro con un nivel de realismo asombroso y una dificultad a la altura de la simulación. Una cita imprescindible para los fanáticos del volante.**

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- El realismo no puede ser mayor.
- La sensación de velocidad es total.
- Tanto los textos como las voces del copiloto se han doblado al castellano.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Es difícil de controlar con el teclado. Con volante y pedales la cosa mejora.
- El coche sale volando incluso al tocar una piedra a baja velocidad.

MODO INDIVIDUAL
▶ ***REALISMO EXIGENTE.* El rigor en el sistema de control es lo mejor y lo peor de este juego, pero con suficiente paciencia se puede llegar a dominar.**

84



Sobrevivir es tu mayor victoria

Conflict: Vietnam

Así que tú ya eres un veterano de guerra. Un héroe ¿verdad? Bien, pues tus medallas carecen de sentido en Vietnam. Este no es un conflicto épico, no hay una causa justa por la que morir, así que intenta seguir vivo. Es lo único que importa.

Quizá estás harto de pegar tiros en batallas de las que no se acuerda ni el más anciano de los abuelos. Bien, pues la serie «Conflict» es de las pocas que se ha atrevido a dar juegos de acción bélica ambientada en conflictos actuales, la Guerra del Golfo, sin ir más lejos, en sus anteriores entregas: «Desert Storm I y II». Con ello, SCi ha logrado un notable éxito no exento de cierta controversia. pero ahora, quizá porque la cosa allí se ha puesto demasiado caliente, esta última entrega se nos traslada al «Vietnam».

TRAS LAS LÍNEAS ENEMIGAS

En «Conflict: Vietnam» tenemos a nuestro cargo el destino de cuatro soldados estadounidenses que, separados de sus unidad durante la ofensiva Tet de 1968, tienen que apañárselas para llegar a un lugar seguro, atravesando el territorio del Vietcong. Día a día, cada misión se presenta, más como una oportunidad de sobrevivir, que como un modo de influir en el curso de la ofensiva. Aún así, los objetivos son importantes y diversos, de modo que nuestra lucha contra el Vietcong

La referencia

Hidden & Dangerous 2

- **En ambos juegos controlamos un grupo de soldados** que operan tras las líneas enemigas. Ambos tienen una calidad gráfica similar.
- **«H&D 2» es mucho más realista** y posee una mayor profundidad táctica en el planteamiento y la ejecución de las misiones.
- **«Conflict Vietnam»,** por su parte, ofrece una acción más inmediata y resulta menos complicado.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

16+

- **Género:** Acción táctica
- **Idioma:** Castellano (Textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Pivotal Games / SCi
- **Distribuidor:** Proein **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 44,95
- **Web:** **www.conflict.com** Contiene escasa información sobre esta última entrega de la serie.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Nº personajes:** 4 (controlables en un mismo pelotón)
- **Nº de misiones:** 14
- **Nº de armas:** 30 tipos (cuchillos, pistolas, rifles y armas pesadas)
- **Multijugador:** Sí
- **Modos multijugador:** Cooperativo
- **Conexión:** Internet y red local.

ANALIZADO EN

- **CPU:** Athlon XP 2000+ Pentium 4 2,6 GHz
- **RAM:** 768 MB, 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 4 Ti 4200 128 MB, Radeon 9600 Pro 128 MB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium 4 1,5 GHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 2,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** Módem 56 Kbps

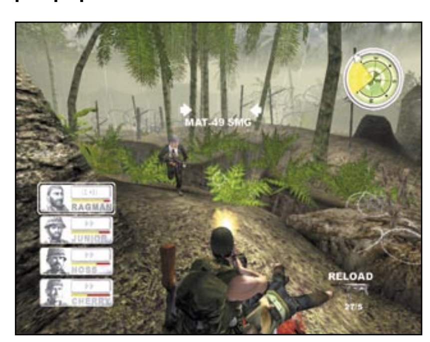
MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 2,8 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 9600 Pro 128 MB
- **Conexión:** ADSL

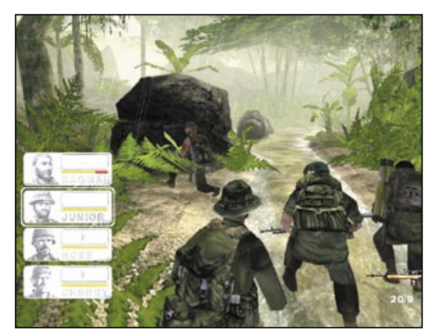




▲Todos los soldados tienen algo que hacer importante en una misión. Si caen heridos tendrás dos minutos para proporcionarles asistencia sanitaria. Si no lo consigues la misión fracasará.



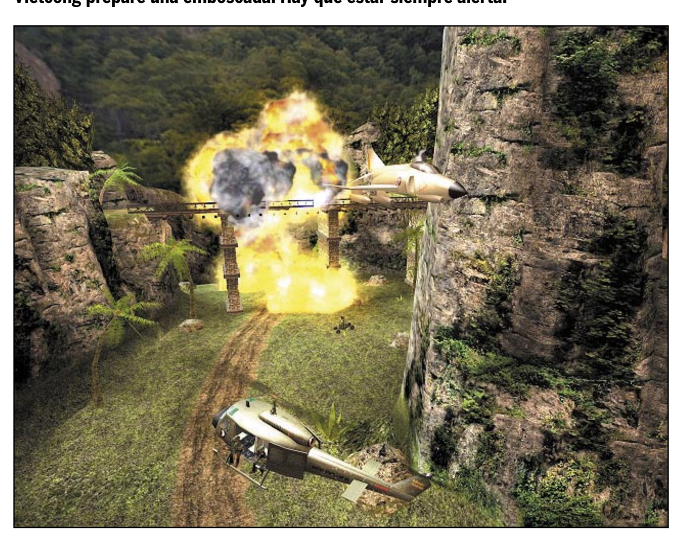
▲ El Vietcong tiene numerosas patrullas en la zona y cada soldado es un astuto contrincante.



▲ Uno de tus hombres tendrá que especializarse en desactivar las crueles trampas del enemigo.



▲ Jungla, ruinas, ciudades y poblados... Cualquier escenario es bueno para que el Vietcong prepare una emboscada. Hay que estar siempre alerta.



▲ Tus hombres no harán todo el camino a pie. Además de los vehículos que podrás utilizar tendrás la ocasión de hacerte cargo de la ametralladora de un helicóptero.

No son soldados, son "tus" soldados. Haz lo que sea necesario para que los cuatro acaben el día de una pieza

se convierte muchas veces en una huida hacia adelante.

Cada miembro del pelotón está especializado en tipo de armamento o en una taréa concreta, tan importante como la de el sanitario. Los cuatro soldados son insustituíbles, así que no podrás completar una misión si tienes una baja. Pueden caer heridos, pero tendrás que ocuparte de curar sus heridas para que puedan seguir adelante.

NOVATOS CON POTENCIAL

Para controlar a cada miembro, «Conflict: Vietnam» ha optado por una perspectiva en tercera persona que resulta muy adecuada para poder aprovechar sus diferentes habilidades y tener cierto control sobre el conjunto de la escuadra. En realidad no hay mucho que coordinar, puesto que cada soldado tienen un comportamiento bastante independiente, apoyado en una IA muy eficaz. Sin tener que estar constantemente al tanto de cada uno, puedes confiar en que no harán tonterías... Además, con la experiencia adquirida en cada misión sus habilidades irán mejorando poco a poco.

SENCILLO Y DIRECTO

En «Conflict: Vietnam» controlar las acciones del equipo en su conjunto, no es nada complicado. Las opciones están limitadas y, pese a que no hay demasiadas tácticas que estudiar, puedes lanzar un ataque por los flancos o neutralizar las defensas del enemigo sin que todo se convierta en un caos incontrolable. La sencillez en el manejo del pelotón hace que, al final, no sea un juego muy realista. Tampoco lo son sus gráficos, a diferencia del sonido, que sí lo es. En general, la realización técnica es más que aceptable y viene acompañada de una cuidada localización.

Pero, si puedes olvidarte un poco del realismo, en «Conflict: Vietnam» tienes un juego de acción táctica, que a pesar de darte el mando de un pelotón, logra que la diversión sea inmediata y que la intensidad en su juego se mantenga hasta el final. ■S.T.M.

Alternativas

• Conflict Desert Storm II
Por cada soldado un jugador, y decenas de ellos enfrentados en un campo de batalla online.
▶ Más inf. MM 110 ▶ Nota: 89

• Vietcong
Es el juego de acción del Vietnam más intenso, realista y difícil, y jueas con un único soldado.
▶ Más inf. MM 99 ▶ Nota: 90

Nuestra Opinión

QUE NADIE SE QUEDE ATRÁS. *Olvídate de las tácticas que creías conocer y confía en tu instinto. Tal vez así tú y tus hombres consigáis salir vivos de la jungla. No hay marcha atrás, así que más vale que cumplas con tu objetivo.*



LO QUE NOS GUSTA

- El control del grupo es sencillo y cada soldado por su cuenta es astuto.
- El planteamiento del escenario en territorio hostil es original y sugerente.
- Cada soldado es imprescindible.

LO QUE NO NOS GUSTA

- La limitaciones tácticas y la linealidad de las misiones le restan realismo.
- Los gráficos son sólo aceptables.

MODO INDIVIDUAL

▶ *INTENSO, VARIADO Y SENCILLO. Tienes un grupo de buenos soldados con los que tendrás que apañártelas. El desafío está en aprovecharlos bien.*



MODO MULTIJUGADOR

80

▶ *TÚ VE DELANTE, YO TE CUBRO. Si tu socio y tú lo lleváis bien en cooperativo, os haréis hermanos de sangre. O eso, o uno de los dos cometerá un fraticidio.*



Estrategia con variantes

Kohan II Kings of War

Las buenas ideas son como las pizzas, puedes echar lo quieras encima y siguen estando buenas. Toma por ejemplo un juego de estrategia, añádele unos cuantos conceptos originales y, ¿qué tienes? Otro gran juego en marcha.

El argumento este juego de estrategia en tiempo real presenta un mundo de fantasía al que la Sombra está a punto de volver para liarla de nuevo. Allí, todas las razas de la Luz tendrán que olvidar sus rencillas para unir sus fuerzas contra ella. Es hora de ponerse a trabajar y enfrentarse a la invasión. ¿Cómo? Pues controlando los recursos, reclutando tropas y desarrollando tecnología.

ESPADA Y BRUJERÍA

«Kohan II» es, en realidad, un juego muy parecido a «Warcraft III» en su planteamiento. De entrada nos sitúa en un universo de espada y brujería en el que hay hasta seis razas distintas, todas ellas jugables y con pequeñas diferencias entre sí, tanto estéticas como de habilidades. También hay héroes capaces de desequilibrar una batalla ya que son más poderosos que las unidades convencionales. Por último, los soldados y los héroes van subiendo de nivel a medida que aumenta su experiencia, convirtiéndose así en unidades más y más temibles.

Pero «Kohan II» también aporta muchas y buenas novedades

La referencia

Warcraft III

- **Los dos ofrecen una historia fantástica** llena de personajes y de razas, pero la de «Warcraft III» es sensiblemente mejor.
- **«Warcraft III» sólo tiene cuatro razas,** «Kohan II» ofrece hasta seis jugables.
- **«Warcraft III» es más bonito que «Kohan II»,** sus unidades, sus edificios, sus escenarios... Todo en general.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Castellano (textos), inglés (voces).
- **Estudio/Compañía:** TimeGate/Take 2
- **Distribuidor:** Take 2 **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible. **PVP Rec.:** 44,99
- **Web:** ***www.timegate.com/kow/*** De momento la web está todavía un poco verde.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos:** 2, campaña y escaramuza.
- **Campañas:** 1, con 32 misiones.
- **Razas jugables:** 6. **Multijug.:** Sí.
- **Modos multijugador:** 2 (todos contra todos, o todos contra todos por equipos).
- **Número de jugadores:** Hasta 8.
- **Conexión:** Red local, Internet

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4, 2,8 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5700
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium 4 1,5 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 700 MB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB, DirectX 9.0b
- **Conexión:** Módem 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** ADSL





▲ El juego nos sitúa en un universo de espada y brujería donde podremos jugar con seis razas diferentes y diseñar nuestras unidades. Los héroes, como es habitual, son las más poderosas y son vitales en las batallas.



▲ Mucho cuidado con reclutar demasiadas unidades porque luego no podrás pagar el mantenimiento.



▲ Los escenarios están llenos de personajes que ofrecen ventajas cuando los controlas.



▲ Por unidades que no falte. Aunque las podemos clasificar en cuatro grandes grupos (infantería, caballería, apoyo y asedio) la variedad es enorme.



▲ Desde la ciudadela controlas la construcción de los edificios que te proporcionan los recursos, diseñas tus ejércitos e inviertes para conseguir tecnología.

Controla los recursos, diseña las compañías, saca el máximo partido de los héroes y aplasta a tu enemigo

al género, desmarcándose del resto de títulos. Vamos a verlas.

DESPLIEGA Y CONQUISTA

Nuestro centro de operaciones es la ciudadela, una base que podemos fortificar, alrededor de la cual construiremos los edificios. Existen cuatro recursos: oro, madera, piedra y maná; el principal es el oro, ya que nos permite adquirir las tropas y costearemos su mantenimiento.

Al contrario que en otros juegos, en «Kohan II» los recursos se van recolectando solos al construir ciertos edificios en los yacimientos correspondientes. Eso evita problemas de microgestión y nos propone nuevos desafíos estratégicos ya que es necesario defender los recursos de los ataques de los enemigos. Otro punto original es el diseño de compañías. En vez de manejar unidades sueltas controlamos grupos, –desde el menú de creación de tropas, podemos decidir su composición– formados por un capitán y una serie de soldados. Por ejemplo, podemos poner un héroe sanador como capitán, dos arqueros en la retaguardia y piqueros en la parte delantera para detener a la infantería rival.

¡MAGIA!

Técnicamente «Kohan II» tiene un acabado muy interesante. Y no sólo por sus detallados gráficos en 3D, sino también por sus espectaculares efectos de luces cuando los personajes lanzan hechizos, por ejemplo. La cámara, aunque se puede rotar, tiene una vista por defecto que resulta cómoda para jugar, permitiendo que acerquemos o alejemos la vista según la situación.

Si evaluamos «Kohan II» en su conjunto, es cierto que hay algunos elementos que le quitan frescura y lo automatizan todo demasiado, pero la enorme variedad de unidades, las posibilidades de creación de compañías y el estupendo interfaz, lleno de ayudas en línea, compensan este problema y lo convierten en un juego interesante para los que busquen una nueva aproximación a la estrategia. ■L.E.C.

Alternativas

• Ground Control 2
Ciencia-ficción, un apartado gráfico superior y ausencia total de recursos. Estrategia de la buena.
▶ Más inf. MM 114 ▶ Nota: 96

• Knight Shift
También fantasía, aunque con más rol y sobre todo con más humor en su argumento.
▶ Más inf. MM 113 ▶ Nota: 69

Nuestra Opinión

ESTRATEGIA FANTÁSTICA. *Construye los asentamientos, diseña la composición de tu ejército, hazte con los recursos y funda nuevas ciudades. Y cuando tengas arrinconado a tu enemigo: aplástalo. Divertido pero corto.*



GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- Las seis razas, aunque parecidas, son distintas y apetece probarlas todas.
- El interfaz es cómodo y manejable.
- Poder crear tus propias compañías es muy divertido.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Sólo se ha incluido una campaña.
- Quizá en ocasiones todo resulte demasiado cuadriculado.

MODO INDIVIDUAL

▶ ***HISTORIA TRABAJADA.*** *Nos sumerge en un mundo fantástico con un original sistema de recursos. Destaca la divertida opción de configurar los ejércitos.*



MODO MULTIJUGADOR



▶ ***ORIGINAL.*** *La disputa por los recursos a lo largo del mapa puede dar lugar a situaciones divertidas, aunque se queda algo escaso en modos de juego.*

Conducción al límite

Xpand Rally

¿Te crees un as del volante por haberte sacado el carné a la primera? Pues demuéstralo enfrentándote a peligrosos saltos y curvas de 180 grados. Lo siento chico, pero así se las gastan los pilotos de rallies.



▲ **«Xpand Rally» puede presumir de sus alucinantes gráficos. Aquí están los mejores circuitos y coches que hemos visto en mucho tiempo.**

Estos últimos años no hemos disfrutado en PC de muchos juegos de rallies. Sí, hemos jugado con la saga «Colin McRae», pero poco más. Por eso, es genial que llegue competencia y más si se trata de títulos con la calidad del que nos ocupa.

DE PROFESIÓN, PILOTO

«Xpand Rally» ofrece la posibilidad de disputar carreras sueltas, tanto en modo individual como en multijugador, o de comenzar un campeonato desde cero. La primera opción es ideal para perfeccionar tu conducción, mientras que la segunda es el auténtico núcleo del juego.

En este modo campeonato cuentas al comenzar con unos pocos ahorros que gastarás en tu primer coche. No será ni el más rápido ni el que mejor se agarra en las curvas, pero es suficiente para disputar las primeras carreras. El juego premia con dinero tu actuación, así que tras unas cuantas victorias podrás acceder a un vehículo mejor. Parece fácil, ¿verdad?, pues no lo es en absoluto, porque tu coche también sufre daños, así que tendrás que



Colin McRae 2004



- ▶**En los dos puedes participar en un campeonato,** pero «Colin» tiene licencias oficiales.
- ▶**Ambos poseen opciones multijugador,** pero «Xpand Rally» ofrece además un editor de tramos.
- ▶**El nivel de dificultad** de la referencia está mucho más equilibrado y es asequible a todo tipo de jugadores. En «Xpand Rally» la dificultad es de locos.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+
- **Género:** Velocidad
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Techland
- **Distribuidor:** Zeta Games **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** 24 de septiembre de 2004
- **PVP Rec.:** 29,95 **Web:** ***www.xpandrally.com***

Muy completa y con abundante información.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- ▶**Modos:** Campeonato y Carrera
- ▶**Circuitos:** 70. ▶**Vehículos:** 35.
- ▶**Número de escenarios:** 5 (Kenia, Arizona, Polonia, Finlandia e Irlanda).
- ▶**Editor:** Sí (circuitos)
- ▶**Multijugador:** Sí (Freestyle, Rally y Rally Cara a Cara) 1-4 jugadores
- ▶**Conexión:** Internet y red local

ANALIZADO EN
- ▶**CPU:** Athlon XP 2000+, Pentium 4 2,6 GHz
- ▶**RAM:** 768 MB, 1 GB
- ▶**Tarjeta 3D:** GeForce4 Ti 4200, Radeon 9600 Pro
- ▶**Conexión:** ADSL

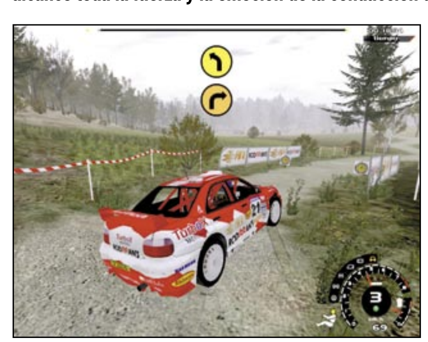
LO QUE HAY QUE TENER
- ▶**CPU:** Pentium 4 o Athlon 1,5 GHz
- ▶**RAM:** 256 MB
- ▶**Espacio en disco:** 900 MB
- ▶**Tarjeta 3D:** 64 MB compatible Directx 9.0
- ▶**Conexión:** Módem 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA
- ▶**CPU:** Pentium 4 o Athlon 2,4 GHz
- ▶**RAM:** 1 GB
- ▶**Espacio en disco:** 1 GB
- ▶**Tarjeta 3D:** 128 MB compatible DirectX 9.0
- ▶**Conexión:** ADSL





▲ «Xpand Rally» te hace sentir como el mismísimo Carlos Sainz en uno de sus días buenos y pone a tu alcance toda la fuerza y la emoción de la conducción de rallies.



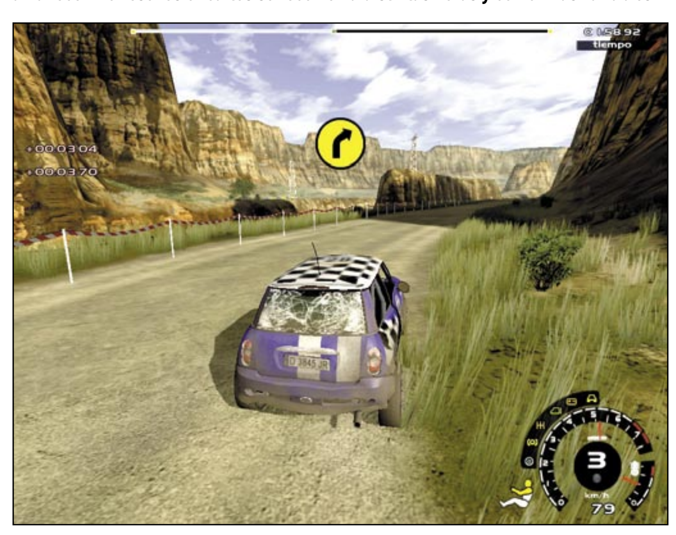
▲ La dificultad de algunos tramos es endiablada. ¡Trata de arrancarlo, por Dios!



▲ Para dominar el coche en las diferentes superficies necesitarás muchas horas de práctica.



▲ No es lo mismo correr al anochecer bajo una intensa lluvia que con un bonito amanecer. Por eso los circuitos se recorren a distintas horas y con climas variables.



▲ Su gran realismo es al mismo tiempo su mayor ventaja y su peor inconveniente. Los incondicionales de la simulación se encontrarán en su salsa.

Ponte al volante de tu coche y siente toda la fuerza de un campeonato de rallies con un realismo nunca visto

repararlo si no quieres hacer el ridículo en la carretera.

Por otra parte, a medida que ganes torneos, nuevos circuitos se desbloquearán y para enfrentarte a ellos con garantías, ¿qué mejor que pasar por el taller? Allí podrás mejorar y ajustar un montón de aspectos relacionados con el motor, suspensiones, frenos, transmisión y carrocería.

REALIDAD BRUTAL

Con este planteamiento es fácil pensar que «Xpand Rally» es un juego que en el que cualquier jugador puede encontrar un modo que se ajuste a sus necesidades, pero lo cierto es que no llega a conseguirlo del todo. Su gran realismo es, a la vez, su mejor virtud y su mayor inconveniente. Sí, puedes elegir entre jugar en un modo arcade sin complicaciones o en un modo simulador en el que se tiene en cuenta hasta los daños corporales del piloto, pero incluso en el primero las reacciones del coche son muy complicadas de controlar.

«Xpand Rally» no es un título para principiantes y, menos todavía, para gente con poca paciencia. Y es que si la dificultad ya es alta de por sí, encima no tienes casi margen de error en las carreras. Al menor descuido tu tiempo será pulverizado y no tendrás opciones de victoria. Vamos, que o realizas un trazado casi perfecto o te olvidas de participar en otros campeonatos.

PARA CAMPEONES

«Xpand Rally» puede presumir eso sí, de sus alucinantes gráficos, porque ofrece los mejores circuitos y vehículos que hemos visto en mucho tiempo. Todo está realizado de modo exquisito, e incluso es posible aplicar diversos filtros gráficos como brillos, distorsiones o efectos plásticos. Una auténtica pasada.

«Xpand Rally» es, en resumen, un magnífico simulador de rallies aunque su dificultad puede frustrar a cualquiera. Si has pulverizado todos los juegos de rallies anteriores tal vez sea la horma de tu zapato, si no tendrás que tomártelo con calma. ■J.M.H.



Alternativas

• TOCA Race Driver 2
El juego de velocidad más completo, para los que quieran probar otros tipos de conducción.
▶ Más inf. MM 112 ▶ Nota: 80

• Richard Burns Rally
El otro gran simulador con un gran realismo, tiene licencia oficial y un gran acabado técnico.
▶ Más inf. MM 117 ▶ Nota: 84

Nuestra Opinión

LA COMPETICIÓN MÁS REALISTA. *Experimenta de primera mano las sensaciones de un verdadero piloto de rallies con este fantástico juego pero, ojo, tendrás que estar a la altura de su asombroso realismo.*

GRÁFICOS ■■■■■□
SONIDO ■■■□□□
JUGABILIDAD ■■■□□□
DIFICULTAD ■■■■■□
CALIDAD/PRECIO ■■■■□□

LO QUE NOS GUSTA
- Los increíbles gráficos; el barro parece que te salpica de verdad.
- El copiloto que te habla en tu idioma.
- Los coches se comportan con un realismo que asusta.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Si no eres un piloto profesional las pasarás canutas.
- No tiene campeonatos ni coches oficiales.

MODO INDIVIDUAL

▶ ***BIEN HECHO Y DIFÍCIL.*** *Uno de los mejores juegos del género que sólo se ve penalizado por una elevada dificultad. Aún así, muy recomendable.*





MODO MULTIJUGADOR

▶ ***MENOS PRESIÓN.*** *Competir contra oponentes humanos baja la dificultad y se disfrutas más. Además incluye tres modos de juego diferentes.*



Te quedarás helado
NHL 2005

¿Sabías que el hockey sobre hielo es uno de los deportes más completos? Requiere habilidad, visión táctica e incluso soltura con los puños. Puede que no sea muy saludable, pero desde tu casa los únicos que sufrirán serán tus ojos.

El hockey sobre hielo no es un deporte muy popular en nuestro país donde, con suerte, en muchas zonas el único hielo que tenemos durante el año es el que ponemos en los refrescos, así que es natural que tanto sus reglas como sus jugadores sean desconocidos para la gran mayoría. Sin embargo, EA lleva años demostrando que no hace falta ser fan de un deporte para divertirse con una simulación y esta nueva entrega de «NHL» no es una excepción.

HOCKEY PARA TODOS

Las opciones de juego en «NHL 2005» son de lo más variadas. El modo exhibición te permite disfrutar de un partido rápido sin más complicaciones. Quienes busquen más profundidad cuentan con el modo temporada, del que se puede determinar su duración en partidos disputados. También se puede participar en el Campeonato del Mundo que enfrenta a los mejores equipos americanos y europeos.

En cualquier caso, la auténtica salsa del juego está en el modo Dinastía, en el que te convertirás en entrenador y director de un equipo de hockey a lo largo de sucesivas temporadas. Se trata de un modo muy completo en el que tendrás que gestionar los fi-

La referencia

NHL 2004

- **Las jugadores se comportan de un modo más real e inteligente** y hacen que te piques y jugar con «NHL 2005» sea más divertido.
- **El modo "Free4all"** que enfrenta a cuatro jugadores para ver quien marca más goles, es un acierto que no está disponible en la referencia.
- **En «NHL 2005» hay una mejora sobre todo el los rostros,** pero ambos tienen una tecnología similar.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

3+

- **Género:** Deportivo
- **Idioma:** Inglés (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** EA Sports/Electronic Arts
- **Distribuidor:** EA España **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 47,95 €
- **Web:** www.easports.com/games/nhl2005/home.jsp De diseño sobrio pero con mucho contenidos.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos:** Exhibición, Temporada, Dinastía, Campeonato del Mundo y Free4all.
- **Nº de jugadores:** 600
- **Clubes:** 34 **Selecciones:** 8
- **Multijugador:** Sí
- **Modos multijugador:** Emparejamientos y torneos.

ANALIZADO EN

- **CPU:** Athlon XP 2000+, Pentium 4 2,6 GHz
- **RAM:** 768 MB, 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce4 Ti 4200, Radeon 9600 Pro
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 700 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 1,2 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB Directx 9.0b
- **Conexión:** Módem de 56,6 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 1,6 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 1,2 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** ADSL





▲ El desarrollo de los partidos es absolutamente realista. Los jugadores se comportan como profesionales, buscan desmarques, presionan en toda la cancha y es difícil superarles.



▲ Como en los grandes acontecimientos deportivos la intensidad crece a medida que le cogemos el tranquillo. Controlarlo es fácil, ganar a la máquina un desafío.



▲ Hay hasta 600 equipos diferentes, pero no te vuelvas loco intentando encontrar uno español...



▲ El detalle de los jugadores es muy alto y la "fuerza" de este deporte se capta a la perfección.



▲ La pastilla es fácilmente visible gracias a una pequeña aureola gris. Así no tendrás que dejarte la vista comprobando a donde ha ido a parar tu pase o tiro.

Una buena ocasión para vivir en primera persona toda la fuerza y la intensidad del hockey sobre hielo

chajes de jugadores, ocuparte de las finanzas del club, establecer las tácticas en el campo e incluso mejorar los atributos de los entrenadores.

Por último, para los que busquen algo diferente, está el modo "Free4all", en el que cuatro jugadores se enfrentan todos contra todos a ver quién marca más goles en la portería.

SENCILLO Y COMPLEJO

Aunque al principio está selección de modos puede abrumar, lo cierto es que muy pronto te haces con las riendas gracias a su sencillo sistema de juego.

Así, el nivel de dificultad más asequible te permite disfrutar de los partidos sin demasiados agobios. Luego, una vez que hayas cogido experiencia, puedes subir el nivel de dificultad y ver lo que es bueno, porque en esta edición se ha mejorado mucho la IA de los jugadores, que buscarán los mejores desmarques posibles moviéndose por la pista con mucho sentido. Esto te obligará a afinar en el uso de todas las tácticas a tu alcance, aunque para ayudarte puedes dejar el control de la pastilla a la máquina mientras que tú buscas la mejor posición de ataque posible.

Incluso con este tipo de ayudas, marcar en la portería contraria puede resultar una tarea complicada, aunque, eso sí, la jugabilidad, que es altísima, no se resiente en ningún momento.

PRIMERA DIVISIÓN

Y si su jugabilidad es buena, el apartado gráfico de «NHL 2005» es, directamente, una delicia para la vista; y es que al tener que mostrar menos jugadores en el campo que, por ejemplo, en un juego de fútbol, el nivel de detalle puede ser muy elevado. Tanto los jugadores como los estadios están estupendamente recreados y, lo que es mejor, todo se mueve a la perfección sin que haga falta una máquina a "tropecientos" megahercios.

«NHL 2005» es, en dos palabras, un juego adictivo, muy bien realizado y que ofrece diversión para rato. ■J.M.H.

Alternativas

• Pro Evolution Soccer 3
Si lo tuyo es el deporte rey, «PES 3» es, por el momento, el juego de fútbol para PC más realista.
▶ Más inf. MM 107 ▶ Nota: 92

• NBA Live 2004
Sensacional juego de baloncesto, con una calidad gráfica al mismo nivel de la saga "NHL".
▶ Más inf. MM 107 ▶ Nota: 92

Nuestra Opinión

UN DEPORTE COMPLETO. *Coge tu pad y deslízate por el hielo buscando los mejores desmarques hasta conseguir marcar en la portería contraria. «NHL 2005» ofrece opciones y modos de juego para que nadie se aburra.*



LO QUE NOS GUSTA
- No hace falta tener un súper PC para que el juego "tire" en condiciones.
- La jugabilidad es la mejor de la serie.
- En el modo Dinastía tienes diversión garantizada para rato.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Si no conoces las reglas la cosa se complica.
- Las voces y los textos están en inglés, así que olvídate de los locutores.

MODO INDIVIDUAL
▶ **SIN RIVALES.** *La calidad del juego está fuera de toda duda, y lo que es mejor, hay diversión para largo gracias a sus variados modos de juego.*



MODO MULTIJUGADOR
87
▶ **EL DEPORTE GLOBAL.** *Podrás enfrentarte a usuarios de todo el mundo en torneos y enfrentamientos y, además, no pide demasiados requisitos para ello.*



Aventura clásica

El destino de las edades Aura

Hay cosas que nunca cambian: anillos de poder, artefactos mágicos, unos malos que los quieren todos y un héroe dispuesto a evitarlo. Qué dura es la vida del aventurero...

Con un planteamiento muy parecido al de la serie «Myst», «Aura» es una aventura gráfica clásica en la que hemos de adoptar el papel de un aprendiz del clan de los Guardianes. El clan lleva mucho tiempo sin recibir noticias de Grifit, el vigilante del laboratorio en el que se custodia uno de esos artefactos mágicos que confieren un poder casi infinito. Y por eso tu maestro te ha mandado a ti, el último mono de la orden, para echar un vistazo. La cosa se complica cuando al llegar allí descubres que el artefacto ha sido robado y todos sospechan de ti. Oye, son cosas que pasan.

EN PRIMERA PERSONA

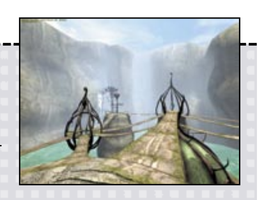
«Aura» se juega desde una cámara subjetiva, es decir, que ves lo que ve tu personaje. El escenario del juego son una serie de "fotos" fijas prerrenderizadas, por las que te vas desplazando a golpe de botón: pulsas y entonces se genera el nuevo escenario en la dirección en la que te has movido. Puedes, eso sí, desde una posición fija, girar la vista 360 grados, aunque siempre sobre imágenes estáticas.

El objetivo del juego es ir resolviendo puzzles a base de explorar, recoger objetos y examinar artefactos. Todo se controla desde el puntero del ratón y mediante un inventario, en el que se van almacenando los objetos.

En fin, que es exactamente lo mismo de siempre. Por eso, si te gusta el género, probablemente «Aura» te encantará, pero si no te atraen las aventuras, no encontrarás nada aquí que te haga cambiar de idea. ■L.E.C

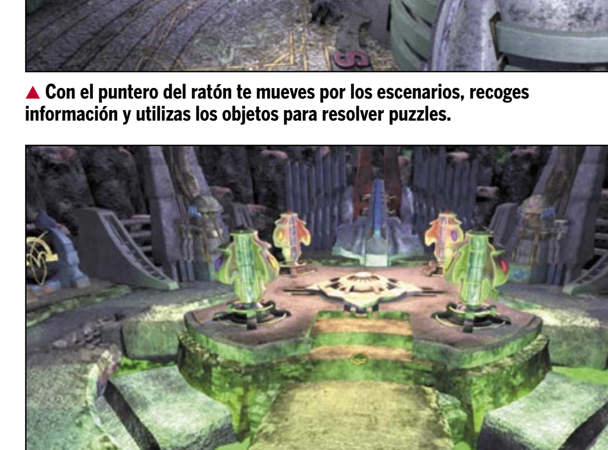


La referencia



Schizm 2

- **Las dos aventuras** comparten un sistema de juego muy similar, a base de puzzles y exploración en primera persona.
- **La ambientación** de la referencia es mucho más profunda y detallada.
- **El acabado tecnológico** de «Schizm 2» es muy superior al de «Aura».



▲ Con el puntero del ratón te mueves por los escenarios, recoges información y utilizas los objetos para resolver puzzles.

▲ El mundo de «Aura» es mágico y, sobre todo, muy extraño. Los curiosos pueden entretenerse simplemente contemplando los paisajes.



▲ En el inventario puedes repasar los objetos que llevas y obtener una descripción de lo que son, con la que quizá se te ocurra cómo usarlo.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+
- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Castellano (Textos, voces)
- **Estudio/Compañía:** Streko/The Adventure Company
- **Distribuidor:** Virgin Play **Nº de CDs:** 3
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 29,95 €
- **Web:** www.auragame.com

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Personajes manejables:** 1
- **Escenarios:** 4
- **Acciones disponibles:** 3
- **Editor:** No
- **Multijugador:** No

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 800 MHz
- **RAM:** 64 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB, compatible DirectX 8
- **Conexión:** No requiere



Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA
- Es una aventura gráfica de verdad, auténtica.
- Los puzzles son difíciles, pero tienen lógica y con atención se resuelven.
- Está doblado y traducido al castellano.

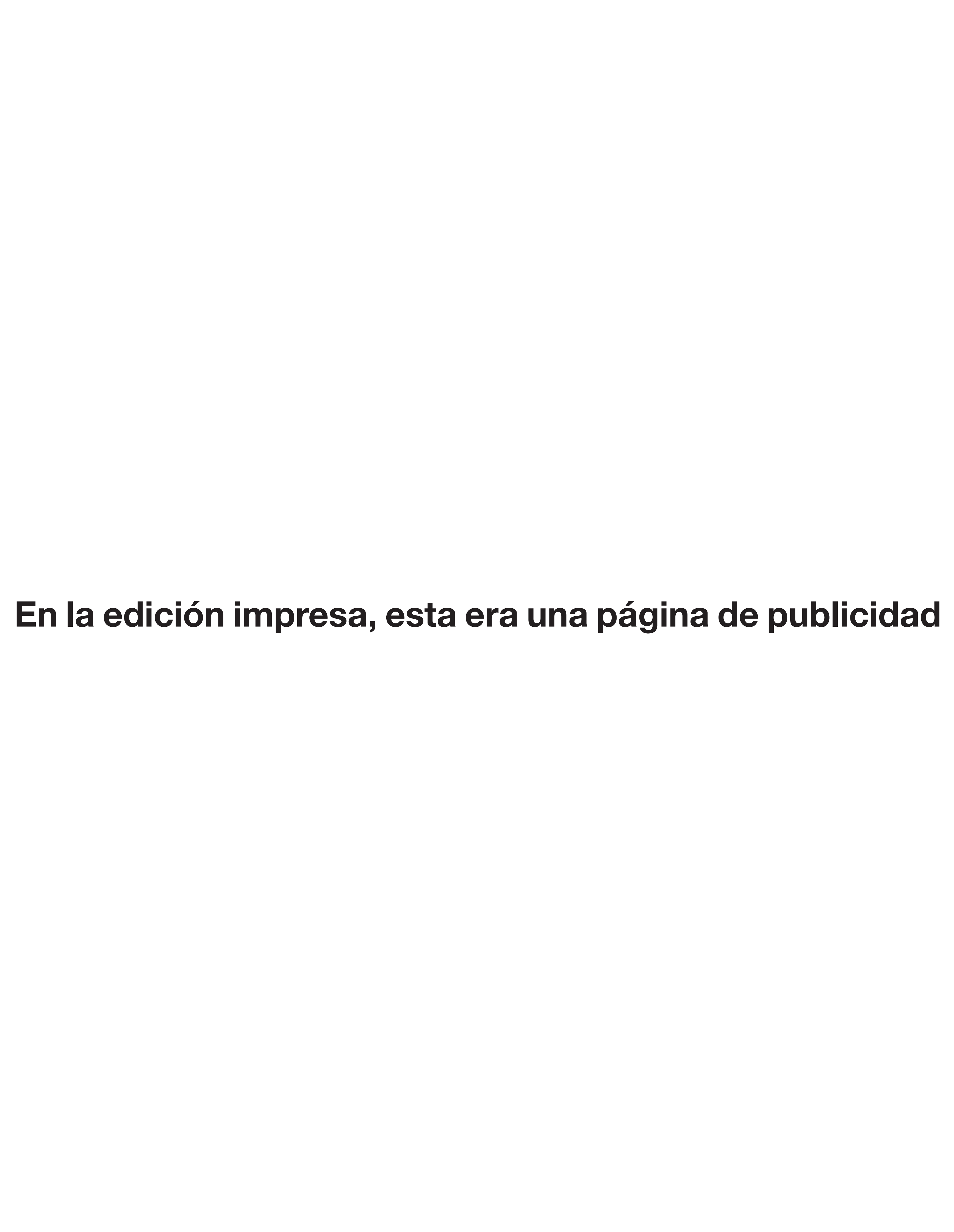
LO QUE NO NOS GUSTA
- Es un clon de «Myst», hasta en el ambiente. Un poco más de originalidad, señores.
- La forma de moverse por los escenarios resulta casi prehistórica.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

65

***SÓLO AVENTURA. NI MÁS, NI MENOS.* Te gustará si eres seguidor del género, porque es una aventura en primera persona clásica donde las haya. Si no, te resultará seguramente lenta, aparatosa y algo aburrida.**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



La guerra de los cien años

Marine Heavy Gunner Vietnam



Hay que ver lo que les ha dado de sí a los americanos la Guerra de Vietnam. Sólo en juegos llevan ya un cerro y de películas ni te cuento. Y eso que la perdieron, que si la llegan a ganar...

El último en apuntarse a esta "guerra" es «Marine Heavy Gunner Vietnam». Un juego que, sin ser el más espectacular ni el más completo, posee algunas características interesantes.

Nuestro papel en el juego es el de un marine especializado en armas pesadas que, formando parte de un comando, debe internarse en las selvas vietnamitas para rescatar a unos compañeros aprisionados por el enemigo. A partir de ahí el juego nos lleva a lo largo de una única campaña individual dividida en diez niveles, repletos de acción de principio a fin.

El sistema de juego es el habitual en estos casos, con mucho disparo a diestro y siniestro, mucha explosión y mucho agacharse y levantarse, todo ello salpicado por algunos elementos originales, como los compañeros que nos acompañan y a los que podemos pedir que nos curen o nos den munición, o la posibilidad de montar en vehículos y disparar desde ellos, desde un helicóptero a una lancha motora.



DE VUELTA AL INFIERNO

Para poner todo esto en práctica, «Marine Heavy Gunner» recurre al motor de «Unreal» que, a pesar de su avanzada edad, consigue un resultado bastante correcto en general. El mayor problema tal vez esté en la inteligencia de los enemigos, que es muy lenta en su respuesta y acaba haciendo que el juego resulte a veces aburrido. Aun así, si lo que buscas es pasar un rato entretenido, la relación calidad-precio de este juego le convierte en una opción a tener en cuenta. ■ J.P.V.



La referencia

Call of Duty

- **Ambos están ambientados en la guerra,** la referencia en la Segunda Mundial y «Marine Heavy Gunner» en la de Vietnam.
- **«Call of Duty» tiene un argumento** mucho más elaborado y absorbente, digno de una película de cine, y su sistema de juego nos ofrece muchas más posibilidades y libertad de acción.
- **«Marine Heavy Gunner»** no tiene modo multijugador. «COD» sí, y de los buenos.



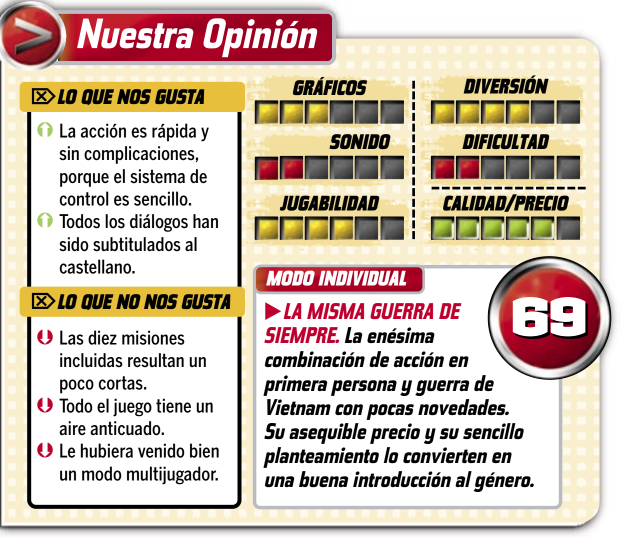
▲ La ambientación del juego te sumergirá en la asfixiante selva del Vietnam, donde los enemigos pueden saltar sobre ti en cualquier momento.



▲ Vamos acompañados en todo momento por nuestro pelotón, al que podemos recurrir en busca de medicamentos o munición extra.



▲ Uno de los aspectos más divertidos del juego es ocupar el puesto de artillero a bordo de diferentes vehículos.



Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- La acción es rápida y sin complicaciones, porque el sistema de control es sencillo.
- Todos los diálogos han sido subtitulados al castellano.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Las diez misiones incluidas resultan un poco cortas.
- Todo el juego tiene un aire anticuado.
- Le hubiera venido bien un modo multijugador.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

LA MISMA GUERRA DE SIEMPRE. *La enésima combinación de acción en primera persona y guerra de Vietnam con pocas novedades. Su asequible precio y su sencillo planteamiento lo convierten en una buena introducción al género.*

69

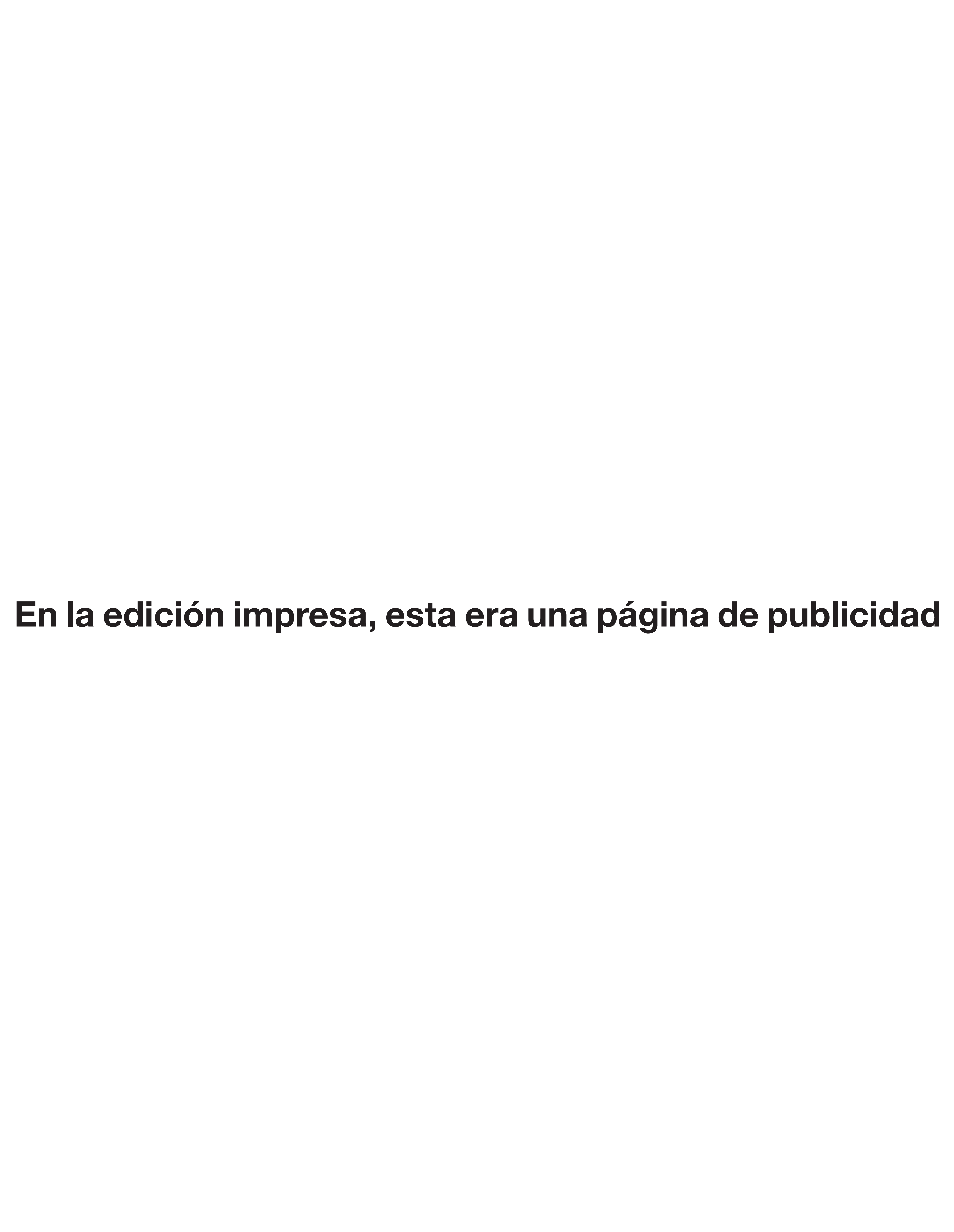
INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (textos), ingles (voces)
- **Estudio/Compañía:** Groove/HIP
- **Distribuidor:** Virgin Play **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 17,95€
- **Web:** *www.heavygunner.com.*

16+

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Personajes:** 1
- **Campañas:** 1
- **Niveles:** 10

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 750 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 600 MB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Puertas de Troya

Expansión relámpago

Hace sólo tres meses hablábamos de «Esparta», un juego de estrategia por turnos ambientado en la Grecia Clásica, ahora acaba de publicarse esta expansión, centrada en la popular batalla de Aquiles, Paris y el dichoso caballito.

EXPANSIÓN INDEPENDIENTE

Aunque «Puertas de Troya» es una expansión –añade al original seis campañas y doce nuevas unidades–, también funciona como un juego independiente que no necesita tener instalado el original. El sistema de juego es casi idéntico en ambos títulos y consiste en una combinación de estrategia por turnos, con ciudades, investigación, exploración, etc., y batallas en tiempo real que se desarrollan casi por completo sin nuestra intervención.

Se trata, una vez más, de un juego sencillo, sin demasiadas aspiraciones, interesante para los que quieran iniciarse en el género. Eso sí, si probaste el primero y no te gustó, no esperes encontrar nada que te haga cambiar de opinión. ■J.P.V.



▲ El juego está centrado en la batalla de Troya pero también se incluyen otros conflictos bélicos de la época, como la épica batalla de las Termópilas.



▲ Una vez que se desencadenan los combates en tiempo real nuestra intervención es bastante limitada.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA


- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** Slitherine
- **Distribuidor:** Friendware
- **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Web:** www.slitherine.co.uk/Troy/Troy.htm

MODO INDIVIDUAL — 60

▶ESTRATEGIA BÁSICA. Su sencillez lo hace accesible para todos los públicos pero también muy simple para los veteranos.

MODO MULTIJUGADOR — 65

▶DUELO DE TITANES. El desafío es mayor compitiendo contra humanos pero el límite de dos jugadores es realmente bajo.

World Championship Snooker 2004

Alta competición

Los aficionados al billar están de enhorabuena. Centrado en la variante inglesa del billar conocida como "Snooker", llega este «World Championship Snooker 2004» que gustará por igual tanto a los forofos y a los recién llegados al tapete verde.

OFERTA VARIADA

Además del snooker el juego incluye otras modalidades como el billar de nueve y quince bolas. Esa variedad unida a la sencillez de control –combinando teclas y ratón se marca la fuerza, el ángulo y los efectos que le damos a la bola–, hacen de él un juego muy completo.

La simulación es también realista, tanto en sus gráficos como en la física y aunque se echan de menos más cámaras para ser más precisos, así como escenarios extras, en general, es una adquisición recomendable para los aficionados a este juego. ■J.P.V.



▲ Se incluye una abundante cantidad de tipos de juego diferentes para que cada jugador encuentre el que más le guste.



▲ El sistema de control es el tradicional de los juegos de billar por lo que resultará inmediatamente accesible para cualquier aficionado.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA


- **Género:** Simulación
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Compañía:** Blade/Codemasters
- **Distribuid.:** Proein **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **PVP Rec.:** 44,95 €
- **Web:** es.codemasters.com/snooker2004/index.php

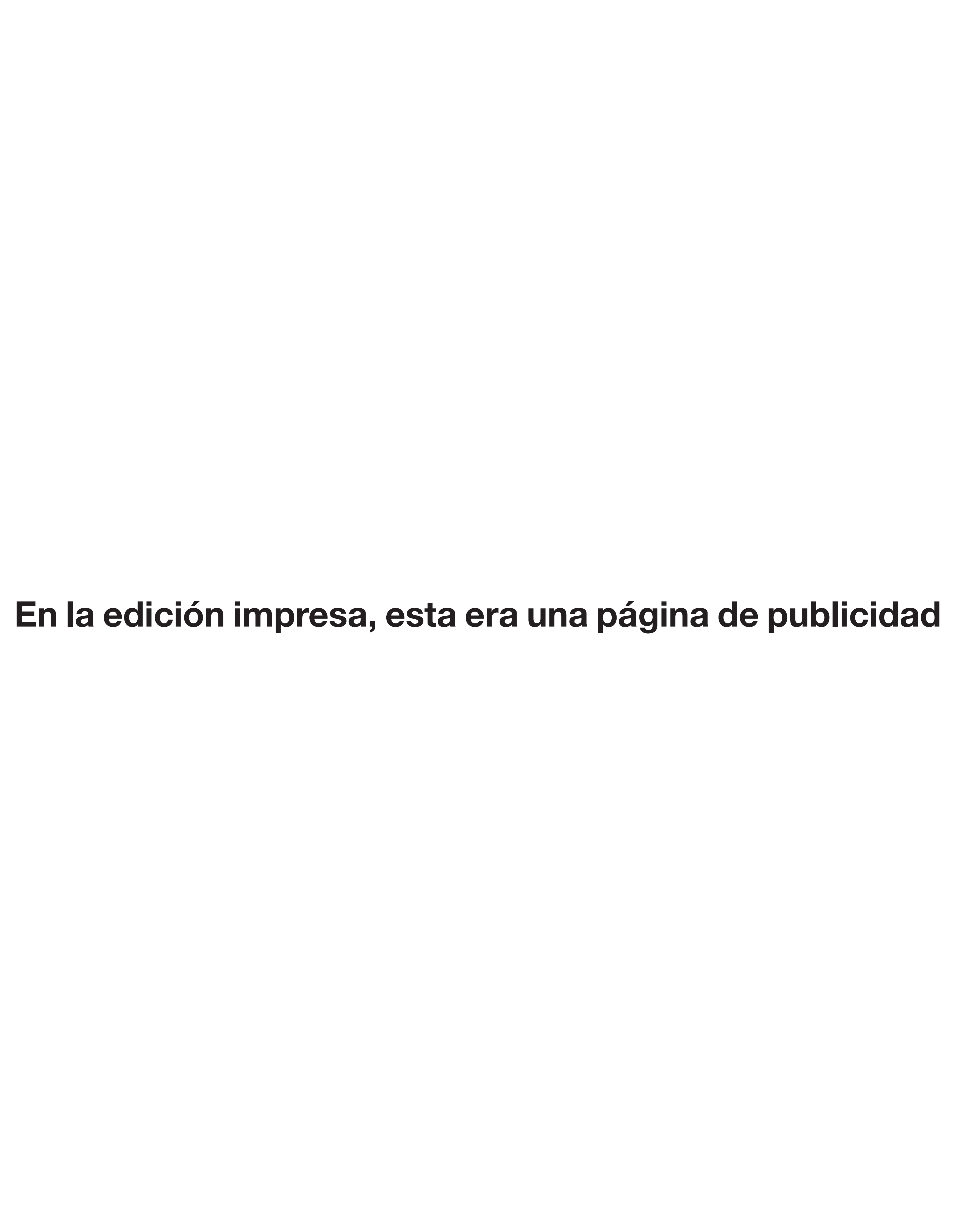
MODO INDIVIDUAL — 75



▶BILLAR CLÁSICO. Aunque es un poco serio en las formas tiene mucho contenido y ayudas para los jugadores más inexpertos.

MODO MULTIJUGADOR — 77

▶MEJOR EN PERSONA. El sistema de juego del billar, "por turnos", está especialmente bien adaptado al modo multijugador.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

¡¡Al mejor precio!!

La sección en la que analizamos los juegos reeditados en línea económica, así como las ediciones especiales. Si te quedaste con las ganas de un juegazo... ¡ya no tienes excusa para perdértelo!

Próximamente...



CALL OF DUTY. JUEGO DEL AÑO
La mejor acción bélica
Por fin regresa uno de los mejores juegos de acción inspirados en la Segunda Guerra Mundial. La reedición viene con parches y extras incluidos. Además saldrá a la venta a un precio menor, pero que está por determinar.



VIETCONG PURPLE HAZE
El Vietnam más auténtico
A la reedicción de «Vietcong» que ya lanzó Take 2 se suma este pack, que además del magnífico juego original, incluye la expansión «Fist Alpha» que introduce nuevos personajes, misiones y armas. Sale por 29,99 €.



PACK TOLKIEN
Aventura y estrategia de la trilogía
La licencia sobre "El Señor de Los Anillos" que posee Vivendi ha dado lugar a tres juegos: «El Hobbit», «La Comunidad del Anillo» y «War of the Ring», que ahora aparecen reunidos en un pack especial. Su precio es de 39,99 €.



STRONGHOLD CRUSADER DELUXE
Campaña en Las Cruzadas
Dentro de la línea de reediciones de Take 2, se haya este juego de estrategia que recrea con gran rigor las campañas cruzadas en oriente medio. Su precio es de 19,99 €.

Grand Theft Auto 3

JUEGO DEL MES Micromanía

Tendrás que ponerte chulo

ANTES DECÍAMOS
«GTA 3» es un juego excepcional, con velocidad y tiros, ambientado en los bajos fondos de una ciudad actual. Encarnas a un maleante que, traicionado por sus socios, logra fugarse de la poli camino del penal. Te encuentras en Liberty City, una ciudad abierta, dónde puedes hacer casi cualquier cosa para ganarte la vida, ya sea por tu cuenta, con "encarguitos" poco honrados, o en un curro legal. Se trata de subir en el escalafón de la mafia, ganar pasta, conducir cochazos...y quitarte de en medio a quién haga falta. Todo ello sin una trama lineal. A tu aire.

AHORA DECIMOS
Una libertad de acción sorprendente, ésa fue su clave. Se apoya en una ciudad cuyas calles -llenas de interacción- ofrecen infinidad de retos. Dos años después, ya no resulta impactante, y menos si has jugado con «GTA Vice City», pero el estilo de la serie sigue siendo único y la combinación de acción, velocidad y libertad muy divertida. Técnicamente, mantiene el tipo, aunque ha sido bastante superado. Si en su momento lo dejaste pasar porque tu PC no cumplía los requisitos, ahora no tienes excusa.



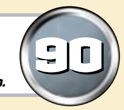
▲ Deberás moverte entre las mafias que operan en la ciudad y te involucrarás en asesinatos, secuestros, persecuciones y tiroteos. Tu personaje es un tipo duro... y algo macarra, también.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 18+
- **Género:** Acción/Velocidad
- **PVP Rec.:** 19,99 €
- **Comentado:** MM 90 (Junio 2002)
- **Idioma:** Castellano (voces y textos)
- **Estudio/Compañía:** Rockstar Games / Take 2
- **Distrib.:** Take 2 ▶ **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** *www.grandtheftauto3.com*

LA ANTIGUA NOTA
▶ *GENIAL. Su jugabilidad es altísima. No te lo pierdas si te gustan las carreras, la acción frenética, o simplemente si buscas un juegazo.*



LA NUEVA NOTA 89
▶ *A TU AIRE. Si no has jugado a «Vice City», puedes descubrir un juego para hacer todo lo que quieras: el guión no te impone nada.*



▲ El interfaz supone un gran acierto, al resultar sencillo y ofrecer mucha información, especialmente el mapa de la ciudad. Imposible perderse.



▲ Aunque sus gráficos ya no sean tan espectaculares como cuando salió y estén algo faltos de detalle, la ambientación sigue siendo muy buena.

Echelon Wind Warriors

Una tormenta de láseres

ANTES DECÍAMOS

Si se trata de ciencia ficción, la Tierra es el destino ideal de una invasión alienígena. Pero esta vez, en «Echelon Wind Warriors» contamos con una gran flota de naves y un arsenal para repeler a los atacantes.
El juego se encuentra a medio camino entre la acción y la simulación, pero no acaba de convencer en ninguno de los dos géneros. Tiene un sistema de control sencillo y el alto nivel de la IA hace que los combates sean formidables retos. Sin embargo, el realismo se resiente, debido a la falta de espectacularidad de sus gráficos.

AHORA DECIMOS

La primera entrega, «Echelon», fue muy bien acogida por su estupenda jugabilidad. Esta segunda, con el subtítulo de «Wind Warriors», es algo menos coherente, al introducir un grado de simulación y profundidad que se queda un tanto a medio camino. Sigue siendo un juego divertido, pero su aspecto gráfico –fundamental en este género– no convence. En fin, que si buscas un simulador olvídate. Pero si lo que quieres es un juego de naves con vertiginosos combates, este juego puede ser una opción interesante.



▲ Posee escenarios amplios y variados pero carecen del detalle suficiente como para que resulten inmersivos.



▲ Las cabinas están lejos de la complejidad y realismo de los simuladores pero los combates son una pasada.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+
- Género: Acción/Sim.
- PVP Rec.: 19,95 €
- Comentado: MM 107 (Diciembre 2003)
- Idioma: Castellano (textos y manual) Inglés (voces)
- Estudio/Compañía: Buka/PuntoSoft
- Distrib.: PuntoSoft Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible
- Web: www.buka.com

LA ANTIGUA NOTA 68
▶ *MÁS FICCIÓN QUE CIENCIA. El planteamiento del juego es acertado, pero la combinación de acción y simulación no acaba de cuajar.*

LA NUEVA NOTA 65
▶ *ALTERNATIVO Y MODESTO. Los combates con naves, algo que hoy escasea, son muy buenos. Lástima que su aspecto gráfico sea algo retro.*



Patrician III

¡Surca los mares!



▲ Si obtienes el suficiente poder e influencia entre los miembros de la Liga Hanseática, podrás llegar a gobernar una ciudad. Más adelante, incluso tendrás la opción de liderar la organización.

ANTES DECÍAMOS

¿Se te dan bien las finanzas? Entonces, apúntate al desafío, porque con «Patrician III» vas a tener que echar mano de todas tus habilidades manejando pasta. Estás en el siglo XIV y tienes que comerciar en los mares del norte de Europa. Comienzas la partida con un pequeño buque y, –si eres buen comerciante– irás ganando prestigio y oro, que es de lo que se trata.
En «Patrician III» hay una gran cantidad de condicionantes y opciones, como es de esperar en un juego de gestión económica. Pero, pese a su complejidad, y a que no es un juego impactante gráficamente, es muy absorbente. Lo mejor, no obstante, es que cada partida es una experiencia única y eso le da muchas horas de vida. En definitiva, un gran simulador comercial.



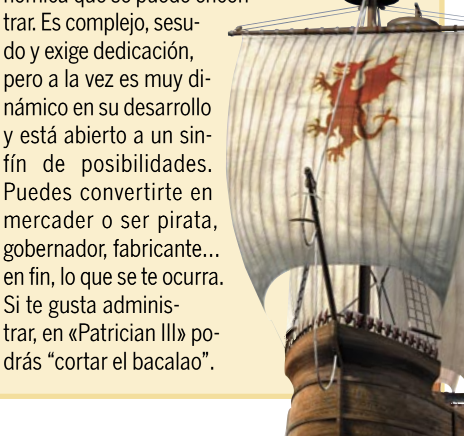
▲ También hay combates navales, pero cobran mayor interés en las partidas multijugador.



▲ El comercio es el eje fundamental del juego, pero también tienes que construir.

AHORA DECIMOS

«Patrician III» es todavía hoy uno de los mejores juegos de estrategia económica que se puede encontrar. Es complejo, sesudo y exige dedicación, pero a la vez es muy dinámico en su desarrollo y está abierto a un sinfín de posibilidades. Puedes convertirte en mercader o ser pirata, gobernador, fabricante... en fin, lo que se te ocurra. Si te gusta administrar, en «Patrician III» podrás "cortar el bacalao".

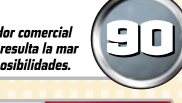




INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+
- Género: Estrategia
- PVP Rec.: 9,95 €
- Comentado: MM 107 (Diciembre 2003)
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: Encore
- Distrib.: FX Interactive.
- Nº de CDs: 2
- Lanzamiento: Ya disponible
- Web: www.fxplanet.com

LA ANTIGUA NOTA 90
▶ *DESAFÍO Y RIQUEZA. Un simulador comercial complicado pero estupendo, que resulta la mar de adictivo y tiene infinidad de posibilidades.*

LA NUEVA NOTA 91

▶ *EL NEGOCIO PERFECTO. No es apto para los más impacientes, pero si lo que te gusta es la gestión comercial y a este precio, no tienes mejor opción.*

Series clásicas

ATARI – ESPECIALES/BEST OF ATARI	
Alone in the Dark IV	9,99€
Atari 80 Juegos Clásicos PC	24,99€
Civilization III	19,90€
Civilization III + Conquests	54,95€
Civilization III + Play the World	29,95€
Desperados	9,99€
Enter the Matrix	29,99€
Line of Sight: Vietnam	19,90€
Neverwinter Nights	19,95€
Taz Wanted	9,99€

ELECTRONIC ARTS - CLASSIC	
James Bond 007 Nightfire	19,95€
Madden NFL 2003	19,95€
Medal of Honor Allied Assault	19,95€
NBA Live! 2004	19,95€
NHL 2003	19,95€
Sid Meier's Sim Golf	19,95€
Sim City 4	19,95€
Tiger Woods PGA Tour 2003	19,95€

ELECTRONIC ARTS - DELUXE EDITION	
Battlefield 1942 Deluxe Edition	9,95€
Battlefield 1942 WWII Anthology	47,95€
C&C Generals Deluxe Edition	49,95€
Los Sims Megaluxe	44,95€
Los Sims Gigaluxe	49,95€
Medal of Honor Allied Assault Deluxe	49,95€

FRIENDWARE SERIE ORO/PRECIO ESPECIAL	
Anno 1602	9,95€
Blade. The Edge of Darkness	9,95€
Comanche 4	9,95€
Cycling Manager 2	9,95€
Delta Force	9,95€
Delta Force 2	9,95€
Delta Force Land Warrior	9,95€
Delta Force Task Force Dagger	18,00€
Devastation	9,95€
Duke Nukem Manhattan Project	9,95€
F-22 Lightning 3	9,95€
New World Order	9,95€
Postal 2	9,95€
Primitive Wars	19,95€
Pure Pinball	9,95€
Ring 2: El Crepúsculo de los Dioses	9,95€
Roller Coaster World	9,95€
Roller Coaster World 2	19,95€
Syberia	9,95€
Trainz	19,95€

FX INTERACTIVE - FX PREMIUM	
Hollywood Monster	9,95€
Imperivm Edición Oro	9,95€
Real War	9,95€
Runaway	9,95€
Sega Rally Championship	9,95€
The Longest Journey	9,95€
Torrente: El Juego	9,95€
Tzar Edición Oro	9,95€

NOBILIS IBÉRICA - NUEVO PRECIO	
Chaser	29,90€
Europa 1400	29,90€
Silent Storm	29,90€
Spellforce: The Order of Dawn	34,90€

PLANETA DE AGOSTINI - XPLOSIVE	
Civilization: Call to Power	9,95€
House of the Dead 2	6,95€
The House of Dead	5,95€
Virtua Fighter 2	5,95€
Virtua Tennis	9,95€

PLANETA DE AGOSTINI - RED COLLECTION	
Command & Conquer Renegade	9,95€
Need for Speed Porsche 2000	9,95€
SimCity 3000 World Edition	9,95€
Tiger Woods PGA Tour 2001	9,95€

PROEIN - XTREME/PRECIO ESPECIAL	
Commandos Edición Histórica	29,95€
Commandos Más Allá del Deber	11,99€
Conflict Desert Storm	17,95€
Cossacks Gold Edition	12,95€
Quake III: Arena	17,95€
Return to Castle Wolfenstein Gold	17,95€
Soldier of Fortune 2	17,95€
Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad	19,95€
Tony Hawk's Pro Skater 3	17,95€
Praetorians	19,95€

PUNTO SOFT - DREAMLINE	
Echelon Wind Warriors	19,95€
Enigma. Rising Tide	19,95€
Strategic Command	19,95€

Series clásicas

PUNTO SOFT – HI SCORE	
Close Combat V	12€
Myst	12€
Prince of Persia 3D	12€
Rayman Gold	12€

TAKE 2 – REEDICIÓN / ESPECIALES	
Grand Theft Auto 3	19,99€
Mafia	19,99€
Serious Sam: The 2nd Encounter	19,99€
Stronghold Crusader Deluxe	19,99€
Stronghold Crusader	19,99€
Vietcong	19,99€
Vietcong Purple Haze	29,99€
Trópico 2: Pirate Cove	19,99€

UBI SOFT – CODEGAME	
Age of Empires Gold	9,95€
Battle Realms	19,95€
Chessmaster 9000	9,95€
Combat Flight Simulator	9,95€
Conflict Zone	5,95€
Conquest: Frontier Wars	5,95€
Destroyer Command	9,95€
Downtown Round	5,95€
Dungeon Siege	9,95€
Fighting Steel	5,95€
Flight Simulator 98	9,95€
Ghost Recon + D. Siege + Island Thunder	9,95€
Grandia 2	5,95€
IL-2 Sturmovik	9,95€
Largo Winch	5,95€
Links 2003	9,95€
Mechwarrior 4 Vengeance	9,95€
Midtown Madness 2	9,95€
Motocross Madness 2	9,95€
Piratas del Caribe	19,95€
Rainbow Six + Eagle Watch + Black Thorn	9,95€
Rayman	5,95€
Silent Hunter II	9,95€
Warlords IV	19,95€

UBI SOFT – PRECIO ESPECIAL	
Splinter Cell	29,95€

VIRGIN PLAY – WHITE LABEL	
Baldur's Gate	11,95€
Ford Racing 2	19,95€
Iron Storm	19,95€
Max Payne	17,95
Postmortem	11,95
Salammbo	29,95

VIRGIN PLAY EDICIÓN ESPECIAL/COLECCIÓN	
All Sports Pack	14,95€
Carmageddon II. Carpocalypse Now	7,95€
Carmageddon TDR 2000	7,95€
Eurofighter Typhoon	7,95€
Expendable	7,95€
Fallout Compilation	17,95€
Icewind Dale + Heart of Winter	14,95€
Icewind Dale Compilation	59,95€
Lotus Challenge	7,95€
Mobile Forces	7,95€
Offroad	7,95€
Syberia + Amerzone	19,95€
Tripack Adventure	14,95€

VIVENDI – BEST SELLER / ESPECIAL	
Aliens vs Predator 2	14,95€
Diablo II	14,95€
Empire Earth Especial Edition	14,95€
Half-Life	14,95€
Nascar 4	14,95€
No Ones Lives Forever 2	14,95€
Pack SWAT	12,99€
Pack Tolkien (El Hobbit + La Comunidad del Anillo + War of the Ring)	39,99€
Starcraft + Broodwar	14,95€
The Thing	14,95€
WarCraft III Battlechest	49,99€

ZETA GAMES – TITANIUM	
Aquanox	9,95€
Cultures II	9,95€
Etherlords	9,95€
Hover Ace	9,95€
Industry Giant II	9,95€
Kart 2002	9,95€
King of the Road	9,95€
Mortadelo Gold	19,95€
Mortyr	9,95€
S.W.I.N.E	9,95€
Thandor	9,95€
Wally Trophy	9,95€
WWIII Black Gold	9,95€

Tropico 2 La Bahía de los Piratas

¿Quieres oro..? Sal a buscarlo

ANTES DECÍAMOS

Una isla caribeña, un galeón amarrado, ron, juerga... y un duro trabajo al día siguiente. Así es la vida de un pirata en «Tropico 2» y tú, como capitán, te encargarás de que nada se desmadre. Llegas a la isla, reúnes unos cuantos piratas y engordas las arcas de tu guarida a costa de abordar otros barcos. Pero el caso es que apenas tienes control sobre los tuyos. Es un juego gestión sobre la isla, complejo, pero con una mecánica original que nunca pierde de vista el sentido del humor. Es divertido, aunque no dura mucho.

AHORA DECIMOS

«Tropico 2» fue pequeña una sorpresa, no sólo por tener poco que ver con el contexto del original, –ambientado en una república bananera– sino también porque cuenta con un original reto: la única forma de obtener ingresos es el pillaje. De lo demás, debes ocuparte en la isla, incluso de divertir a tus muchachos, –lo que no es fácil– La temática de los piratas estaba de moda cuando salió y quizá por eso pasó desapercibido frente a juegos más vistosos, también de piratas. Eso sí, con aquellos no te ríes como con «Tropico 2».



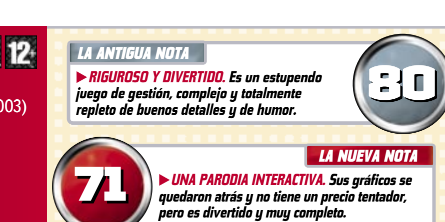
▲ Casi todo el juego se desarrolla en la isla. Mandarás a tus piratas a por tesoros, y luego deberás entretenerlos.



▲ Uno de sus inconvenientes es que la campaña sólo abarca dieciséis misiones, aunque cuenta con un editor.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+
- **Género:** Estrategia
- **PVP Rec.:** 19,99 €
- **Comentado:** MM 101 (Junio 2003)
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** Frog City /G.O.D./Take 2 **Distrib.:** Take 2
- **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** www.tropico2.com



MechWarrior 4 Vengeance

Chapa dura, buen cacharro



▲ Por fortuna, incluye varias misiones rápidas que sirven para el entrenamiento, necesario para interpretar bien los instrumentos de la cabina y para aprender a utilizar las armas.

ANTES DECÍAMOS

Año 3.063: La tecnología bélica ha evolucionado y tú eres el piloto de un Mech que lucha para la supervivencia de su clan. Los Mech, son robots, de 12 metros de altura capaces de todo... Inspirado en el universo Battletech, éste es un juego de acción en el que importa, más que nada, la habilidad, aunque manejar un Mech implica controlar muchos parámetros, haciéndose algo complicado. Pero una vez te haces con los mandos, el juego es muy divertido, con misiones vertiginosas, jugables y con un diseño siempre sugerente.



▲ Hay más de veinte mechs, pero no todos estarán disponibles desde el comienzo.



▲ Un reto de las misiones en campaña es el de hacernos con la tecnología enemiga.

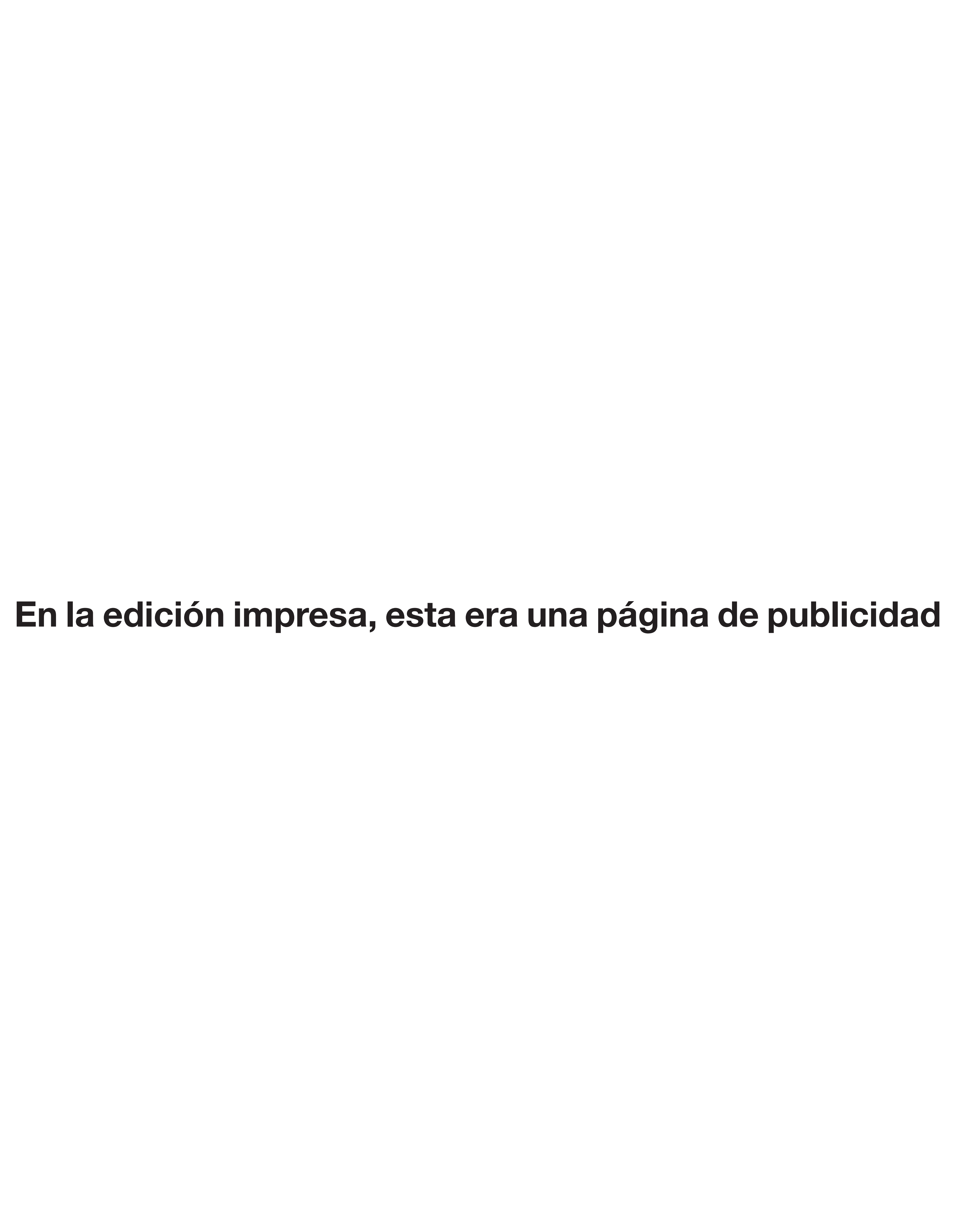
AHORA DECIMOS

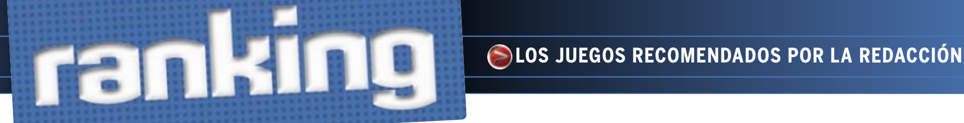
Tiene más de tres años y sus gráficos siguen teniendo una pinta estupenda. Pero, lo mejor de esta reedición, es que no ha perdido su encanto. Mezcla entre acción en primera/tercera persona y un simulador de tanques, es una rareza, con un estilo de juego que resulta al fin sencillo. Su jugabilidad sigue siendo su mejor cualidad, aunque es poco variada y totalmente lineal. Obviamente, si hablamos de inmersión ya se ha quedado un poco atrás, pero al poco tiempo te olvidas y llegas a creerte que estás en la cabina de un monstruo metálico de cincuenta toneladas. Osea que es una gozada.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+
- **Género:** Acción /Simulación **PVP Rec.:** 9,95 €
- **Comentado:** MM 76
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** FASA/Microsoft
- **Distrib.s:** Ubi Soft **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** www.microsoft.com/spain/juegos/mechwarrior4




En la edición impresa, esta era una página de publicidad



La Lista de Micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento en esta guía para amantes de los juegos para PC.

Los Recomendados

Es el segundo mes de liderazgo de «Doom 3» en nuestra lista, y suponemos que no va a ser el último; ¿aún no lo has probado? También seguimos con «Far Cry», pero «Rome: Total War» y «Los Sims 2» vienen pisando fuerte.

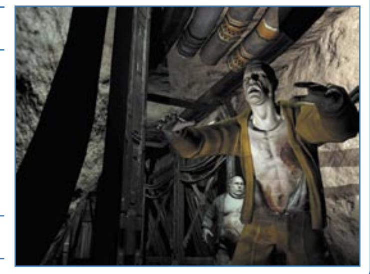


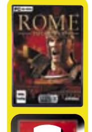
1 Doom 3

Acción · id Software/Activision
Proein · 54,95 €

Pues sí que llevábamos tiempo esperando a «Doom 3», pero por fin lo tenemos y ahora que aprovechamos cualquier instante para jugar. Lo que parece casi milagroso es que esta revista que tienes entre manos la hayamos podido terminar. ¡Qué vicio!

Comentado en Micromanía 116
Puntuación: 98





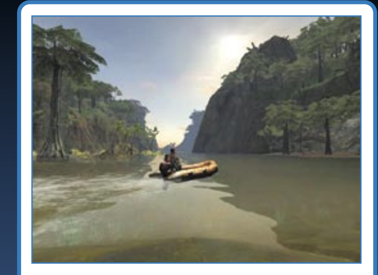
2 Rome: Total War

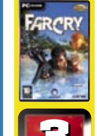
Acción · The Creative Assembly
Activision · 49,95 €

Las batallas más impresionantes que se han visto en el género. El rigor histórico, la amplitud de la campaña y su profundidad lo convierten en el mejor del género.

Comentado en Micromanía 117
Puntuación: 96





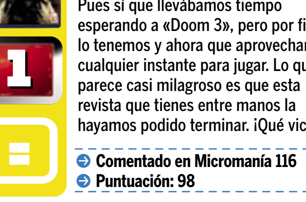


3 Far Cry

Acción · Crytek/Ubisoft
Ubisoft · 49,95 €

Un innovador desarrollo que se apoya en una alucinante realización técnica para ofrecer una jugabilidad de infarto. Te quedarás pegado a la pantalla sin poder dejar de jugar...

Comentado en Micromanía 110
Puntuación: 97





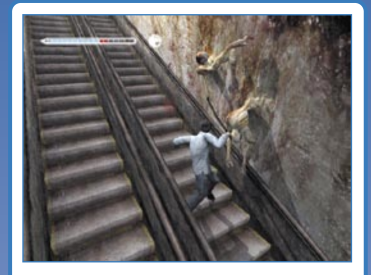
8 Sacred: La Leyenda del Arma Sagrada

Rol/Acción · Ascaron
FX Interactive · 19,95 €

El rol más clásico sigue siendo de lo más divertido, sólo con tu héroe, una campaña casi interminable y cientos de armas y hechizos.

Comentado en Micromanía 115
Puntuación: 92





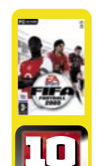


9 Silent Hill 4

Aventura · Konami
Konami · 39,95 €

Una estupenda aventura de terror que cumple con creces su cometido, el de hacernos pasar "un mal rato" a todos los "masoquistas" que nos encanta pasar miedo ante el PC.

Comentado en Micromanía 117
Puntuación: 82

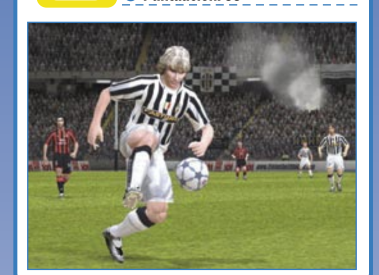


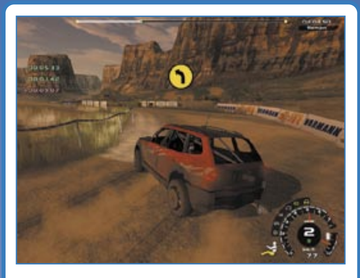
10 FIFA 2005

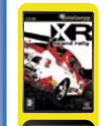
Deportivo · EA Sports
Electronic Arts · 49,95 €

La serie FIFA se ha renovado este año con importantes mejoras. El objetivo de convertirlo en el mejor y más realista simulador deportivo, parece conseguido.

Comentado en Micromanía 117
Puntuación: 93







11 Xpand Rally

Velocidad · Techland
Zeta Games · 29,95 €

Uno de los juegos más realistas si lo que buscas es experimentar las carreras de rallies más importantes. Además, los gráficos de «Xpand Rally» son todo un espectáculo.

Comentado en Micromanía 117
Puntuación: 80





La referencia

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

Estrategia — Rome: Total War

The Creative Assembly · Activision · 49,95 €

Es muy difícil imaginar un juego de estrategia que supere a «Rome». Es absolutamente brillante en todas sus facetas, que son muchas.

Comentado en MM 117 · Puntuación: 96

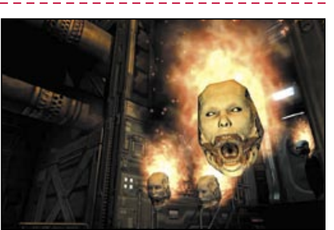


Acción — Doom 3

Id Software/Activision · Proein · 54,95 €

Intensidad, terror, una tecnología innovadora y una ambientación impecable. No se le puede pedir más a un juego de acción. «Doom 3» lo da todo.

Comentado en MM 116 · Puntuación: 98



Aventura — La Fuga de Monkey Island

LucasArts · EA · 17,95 €

Lleva aquí mucho tiempo porque es inimitable. La aventura está dando grandes títulos, pero es muy difícil superar a «Monkey».

Comentado en MM 70 · Puntuación: 89



Los más vendidos en ... España

Título	Género	Compañía
1. Sacred: La Leyenda... (+12)	Rol	Fx Interactive
2. Harry Potter: ...Azkaban (+3)	Aventura	Electronic Arts
3 CSI: Oscuras Intenciones (+16)	Aventura	Ubisoft
4. Los Sims: Gigaluxe (+7)	Simulación/Estrategia	Electronic Arts
5. CS: Condition Zero (+16)	Acción	Vivendi Universal
6. Los Sims: Magia Potagia (+7)	Simulación/Estrategia	Electronic Arts
7. Sim City 4 Classics (+3)	Estrategia	FX Interactive
8. Los Sims: Megaluxe (+7)	Simulación/Estrategia	Electronic Arts
9. Age of Emp. Ed. Gold Codeg.(+3)	Estrategia	Microsoft
10. Los Sims: Animales... (+7)	Simulación/Estrategia	Electronic Arts

* Datos elaborados por GFK para ADESE correspondientes a Julio de 2004.

Los más vendidos en ... U.K.

Título	Género	Compañía
1. Doom 3 (+18)	Acción	Activision
2. Champ. Manager 03/04 (+3)	Manager Dep.	Eidos
3. The Sims Triple Deluxe (+7)	Sim./Estrategia	Electronic Arts
4. The Sims (+7)	Sim./Estrategia	Electronic Arts
5. C.S.I.: Dark Motives (+16)	Aventura	Ubisoft
6. Soldiers: Heroes of WW II (+12)	Estrategia	Codemasters
7. Far Cry (+16)	Acción	Crytek/Ubisoft
8. Joint Operations: T. Rising (+16)	Acción	Novalogic
9. Chaos League (+12)	Acción	Digital Jesters
10. Rollercoaster Tycoon (+3)	Estrategia	Atari

* Datos elaborados por Game/Guide/Complete EPOS Solutions correspondientes a Agosto de 2004.

Los más vendidos en ... U.S.A.

Título	Género	Compañía
1. Rise of Nations (+12)	Estrategia	Microsoft
2. The Sims Deluxe (+7)	Sim./Estrategia	Electronic Arts
3. Flight Simulator 2004 (+3)	Simulación	Microsoft
4. Zoo Tycoon: Complete Ed.(+7)	Estrategia	Microsoft
5. Age of Mythology (+12)	Estrategia	Microsoft
6. The Sims Mega Deluxe (+7)	Sim./Estrategia	Electronic Arts
7. Far Cry (+16)	Acción	Ubisoft
8. The Sims Superstar (+7)	Sim./Estrategia	Electronic Arts
9. City of Heroes	Rol	NCSoft
10. Halo: Combat Evolved (+16)	Acción	Microsoft

* Datos elaborados por NPD correspondientes a Agosto de 2004.



4 N — Warhammer 40K Dawn of War

Estrategia · Relic Enter./THQ
Proein · 39,95 €

El universo de «Warhammer 40K», tiene en este título su mejor recreación y es también uno de los mejores juegos basado en la táctica.

Comentado en Micromanía 117
Puntuación: 92



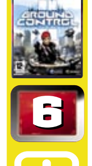


5 N — Los Sims 2

Simulador · Maxis
Electronic Arts · 59,95 €

Sin duda, es el simulador social más completo, cuidado al detalle, y lleno de opciones de todos los tiempos. Las posibilidades con estos locos bajitos son infinitas...

Comentado en Micromanía 117
Puntuación: 94

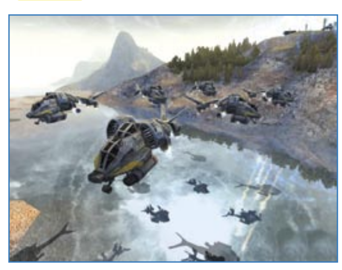


6 — Ground Control II Operation Exodus

Estrategia · Massive/Sierra
Vivendi · 44,95 €

Impresiona de tal manera que es posible que tengas que sacudir la cabeza y dejar de alucinar para decidir qué táctica llevarás a cabo.

Comentado en Micromanía 114
Puntuación: 96







7 — Codename: Panzers

Estrategia · Stormregion/CDV
Zeta Games · 39,95 €

La 2ª Guerra Mundial enmarca un título realista como pocos en su género y con un entorno gráfico excepcional. Sin ninguna duda, es de lo mejor en estrategia táctica.

Comentado en Micromanía 116
Puntuación: 94





12 — Joint Operations Typhoon Rising

Acción · Novalogic
Friendware · 44,95 €

Superioridad numérica y técnica, aquí es donde destaca este brillante juego de acción bélica multijugador. Mucho de todo... y muy bueno.

Comentado en Micromanía 110
Puntuación: 89







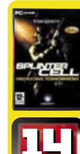


13 — Conflict Vietnam

Pivotal Games · SCI
Proein · 44,95 €

No es el no va más en tecnología pero, aunque es de acción táctica, no tiene la complejidad de otros juegos del género. Eso sí, es variado y divertido como pocos.

Comentado en Micromanía 116
Puntuación: 84



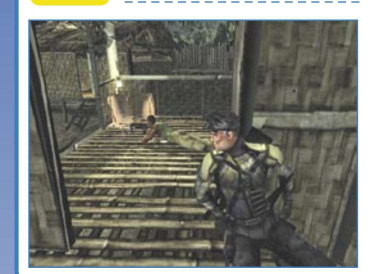


14 — Splinter Cell Pandora Tomorrow

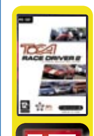
Acción · Ubisoft Montreal
Ubisoft · 49,95 €

Más ágil y audaz, y mejor equipado que nunca, Sam Fisher nos ofrece la tensión hecha juego. Nunca jugar en el silencio fue tan divertido.

Comentado en Micromanía 111
Puntuación: 90







15 — TOCA Race Driver 2

Velocidad · Codemasters
Proein · 49,99 €

Sencillamente, ningún otro juego recrea mejor la competición. Además, posee una rica diversidad en sus opciones de juego y una realización técnica impecable.

Comentado en Micromanía 111
Puntuación: 90



Rol — Caballeros de la Antigua República

Bioware/LucasArts/Activ. · Proein · 49,95 €

Resulta paradójico calificar este juego de realista cuando se trata de ciencia ficción pura, pero si juegas con él nos entenderás, seguro.

Comentado en MM 108 · Puntuación: 94



Velocidad — TOCA Race Driver 2

Codemasters · Proein · 49,99 €

La verdad es que el género de la velocidad no es muy prolífico en PC, pero aunque hubiera mil más, «TOCA Race Driver 2» nos seguiría encantando.

Comentado en MM 112 · Puntuación: 90



Simulación — IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles

Maddox/1C/Ubisoft · Friendware · 44,95 €

Sólo hay una forma de sentirte más dentro del combate aéreo y es subiéndote a un caza. Nosotros no tenemos el privilegio..., ¿y tú?

Comentado en MM 100 · Puntuación: 94



Deportivos — FIFA 2005

E.A. Sports · E.A. · 49,95 €

Los muchachos de E.A. Sports esta vez han dado en el clavo. Sin duda es el mejor «FIFA» de la historia además del más jugable y realista.

Comentado en MM 117 · Puntuación: 93



Selección del lector

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos vosotros.

Estrategia

Irrumpe en la escena de la estrategia «Codename: Panzers», y pisándole los talones al que desde hace dos meses es vuestro favorito, el divertidísimo «Ground Control II».



1 Ground Control II Operation Exodus (=)
- 33% de las votaciones
- MM 114 · Puntuación: 96
- Massive Entertainment/Sierra
- Vivendi



2 Codename: Panzers (N)
- 30% de las votaciones
- MM 116 · Puntuación: 94
- Stormregion/CDV
- Zeta Games



3 Empires: Los Albores de la Era Moderna (=)
- 21% de las votaciones
- MM 106 · Puntuación: 96
- Stainless Steel/Activision
- Proein

4 Perimeter (↓)
- 9% de las votaciones
- MM 113 · Puntuación: 88
- 1C/KD-Lab/Codemasters
- Proein

5 Soldiers Heroes of World War II (↓)
- 7% de las votaciones
- MM 115 · Puntuación: 80
- 1C Company/Best Way
- Codemasters

Acción

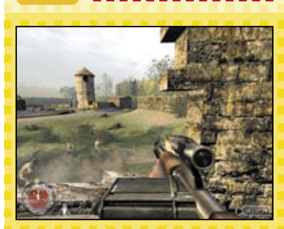
Rotunda y definitiva es la entrada de «Doom 3» en vuestra lista al tener, él solo, casi la mitad de todos los votos, con lo que «Far Cry» pierde su reinado en la Acción...



1 Doom 3 (N)
- 48% de las votaciones
- MM 116 · Puntuación: 98
- id Software/Activision
- Proein



2 Far Cry (↓)
- 26% de las votaciones
- MM 110 · Puntuación: 97
- Crytek
- Ubisoft



3 Call of Duty (=)
- 12% de las votaciones
- MM 106 · Puntuación 95
- Infinity Ward/Activision
- Proein

4 Joint Operations Typhoon Rising (↓)
- 8% de las votaciones
- MM 115 · Puntuación: 87
- Novalogic
- Friendware

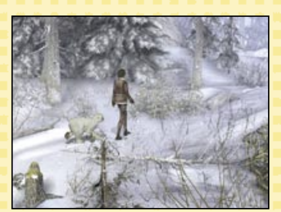
5 Unreal Tournament 2004 (=)
- 6% de las votaciones
- MM 112 · Puntuación: 94
- Epic Games
- Atari

Aventura

La terrorífica aventura en el colegio de «Obscure» se eleva al final hasta el primer puesto y desbanca a «Syberia II». También entra la última entrega de «C.S.I.».



1 Obscure (↑)
- 36% de las votaciones
- MM 115 · Puntuación: 85
- Hydravision/Microïds
- Virgin Play



2 Syberia II (↓)
- 28% de las votaciones
- MM 111 · Puntuación: 90
- Microïds
- Virgin Play



3 Broken Sword El Sueño del Dragón (=)
- 24% de las votaciones
- MM 107 · Puntuación: 90
- Revolution/THQ
- Proein

4 Deus EX 2. Invisible War (↑)
- 8% de las votaciones
- MM 110 · Puntuación: 89
- Ion Storm/Eidos
- Proein

5 C.S.I.: Oscuras Intenciones (N)
- 4% de las votaciones
- MM 116 · Puntuación: 70
- Radical Entertainment
- Ubi Soft

Rol

«Sacred», con la magia y hechizos más frescos del género, alcanza lo más alto, lo que no le ha sido nada fácil, al superar en votos a «Caballeros...». Y lo demás, sigue igual...



1 Sacred. La Leyenda del Arma Sagrada (↑)
- 33% de las votaciones
- MM 115 · Puntuación: 92
- Ascaron
- FX Interactive



2 SW: Caballeros de la Antigua República (↓)
- 31% de las votaciones
- MM 108 · Puntuación: 94
- Bioware/LucasArts/Activision
- Proein

3 Neverwinter Nights (=)
- 19% de las votaciones
- MM 91 · Puntuación: 92
- Bioware/Interplay
- Atari

4 El Templo del Mal Elemental (=)
- 9% de las votaciones
- MM 107 · Puntuación: 90
- Troika Games/Atari
- Atari

5 SpellForce The Order of Dawn (=)
- 8% de las votaciones
- MM 108 · Puntuación: 90
- Phenomic/Jowood
- Nobilis Ibérica

Velocidad

Tampoco hay nuevas entradas este mes y el trono de «Need for Speed Underground» deja bien claro que lo que os gusta es correr en coches bien "tuneados".



1 Need For Speed Underground (=)
- 24% de las votaciones
- MM 104 · Puntuación: 80
- Black Box/EA Games
- Electronic Arts



2 TOCA Race Driver 2 (=)
- 22% de las votaciones
- MM 111 · Puntuación: 90
- Codemasters
- Proein



3 Grand Prix 4 (↑)
- 20% de las votaciones
- MM 87 · Puntuación: 90
- Microprose/Atari
- Atari

4 MotoGP 2 (↑)
- 18% de las votaciones
- MM 102 · Puntuación: 93
- Climax/THQ
- Proein

5 TrackManía (↓)
- 16% de las votaciones
- MM 114 · Puntuación: 80
- Nadeo/Brigades
- PuntoSoft



El espontáneo

Y dicen que «Doom 3» da miedo. Mucho más miedo dan «Los Sim 2», que yo he jugado al primero y sé cómo se las gastan.



Daniel (Madrid)

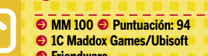
» ¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto, tu nombre y tu frase a lacomunidad@micromania.es

Simulación

La simulación de vuelo en combate vuelve a imponerse a la comercial, al tiempo que «Singles» les pisa los talones y se sitúa este mes el tercero de vuestos favoritos.

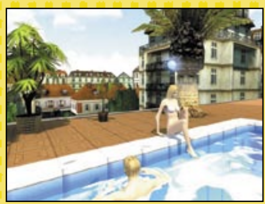


1 ***IL-2 Sturmovik Forgotten Battles***
- *28% de las votaciones*
- MM 100 • Puntuación: 94
- 1C Maddox Games/Ubisoft
- Friendware





2 ***X-Plane Flight Simulator V. 7***
- *26% de las votaciones*
- MM 112 • Puntuación: 78
- Laminar Research
- Friendware



3 ***Singles: ¿en tu casa o en la mía?***
- *24% de las votaciones*
- MM 115 • Puntuación: 76
- Deep Silver/Ubisoft
- Ubisoft

4 ***Lock On: Air Combat Simulations***
- *16% de las votaciones*
- MM 108 • Puntuación: 90
- Eagle Dynamics
- Ubisoft

5 ***Combat Flight Simulator 3***
- *6% de las votaciones*
- MM 95 • Puntuación: 82
- Microsoft
- Microsoft

Deportivos

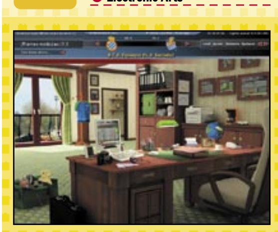
«Pro Evolution Soccer 3» gana entre los juegos del deporte rey y mantiene su lugar de honor por derecho propio. Y entra en liza también el nuevo juego de «Tiger Woods».



1 ***Pro Evolution Soccer 3***
- *33% de las votaciones*
- MM 107 • Puntuación: 92
- KCET/Konami
- Konami



2 ***FIFA 2004***
- *28% de las votaciones*
- MM 106 • Puntuación: 90
- EA Sports
- Electronic Arts



3 ***Total Club Manager 2004***
- *17% de las votaciones*
- MM 107 • Puntuación: 93
- EA Sports
- Electronic Arts

4 ***Tiger Woods PGA Tour 2005***
- *16% de las votaciones*
- MM 116 • Puntuación: 89
- Headgate/EA Sports
- Electronic Arts

5 ***Championship Manager 4***
- *6% de las votaciones*
- MM 100 • Puntuación: 80
- Sigames
- Proein

Clásicos de todos los tiempos

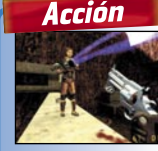
En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

Estrategia



1 Civilization III	2 Age of Empires	3 Commandos
52% de las votaciones	26% de las votaciones	22% de las votaciones
Comentado en MM 87	Comentado en MM 37	Comentado en MM 42
Puntuación: 90	Puntuación: 90	Puntuación: 92
Firaxis	Ensemble Studios	Pyro Studios

Acción



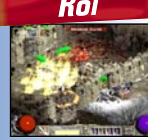
1 Half-Life	2 RTC Wolfenstein	3 Max Payne
44% de las votaciones	39% de las votaciones	17% de las votaciones
Comentado en MM 61	Comentado en MM 84	Comentado en MM 80
Puntuación: 91	Puntuación: 97	Puntuación: 86
Valve Software	Gray Matter/Id	Remedy Entertainment

Aventura



1 Monkey Island 4	2 Leisure Larry VII	3 Syberia
51% de las votaciones	36% de las votaciones	13% de las votaciones
Comentado en MM 70	Comentado en MM 27	Comentado en MM 92
Puntuación: 89	Puntuación: 80	Puntuación: 85
LucasArts	Sierra	Microïds

Rol



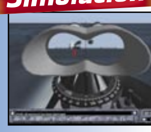
1 Diablo II	2 Baldur's Gate II	3 Neverwinter N.
38% de las votaciones	36% de las votaciones	26% de las votaciones
Comentado en MM 67	Comentado en MM 50	Comentado en MM 80
Puntuación: 85	Puntuación: 91	Puntuación: 91
Blizzard	Bioware	Bioware

Velocidad



1 Grand Prix 4	2 Need For Speed	3 Colin McRae R. 2
48% de las votaciones	30% de las votaciones	22% de las votaciones
Comentado en MM 87	Comentado en MM 107	Comentado en MM 66
Puntuación: 90	Puntuación: 88	Puntuación: 94
Microprose	EA Games	Codemasters

Simulación



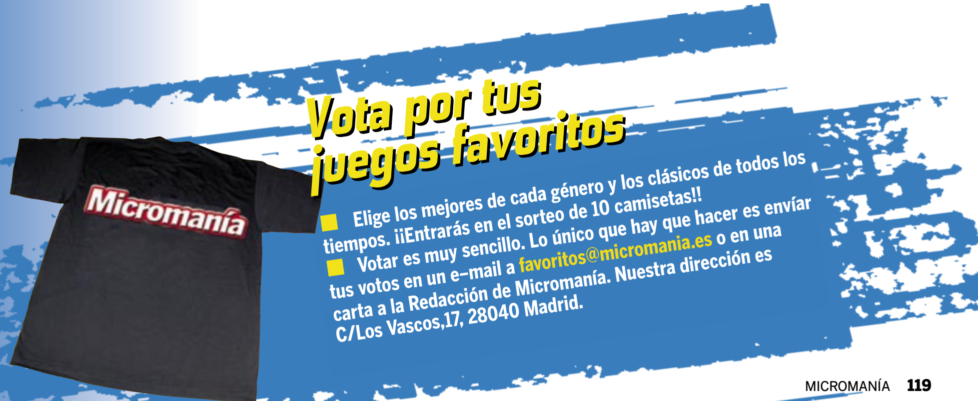
1 Silent Hunter II	2 IL-2 Sturmovik	3 Combat F.S. 2
41% de las votaciones	39% de las votaciones	20% de las votaciones
Comentado en MM 84	Comentado en MM 83	Comentado en MM 70
Puntuación: 92	Puntuación: 90	Puntuación: 90
SSI/Ubisoft	1C/Maddox Games	Microsoft

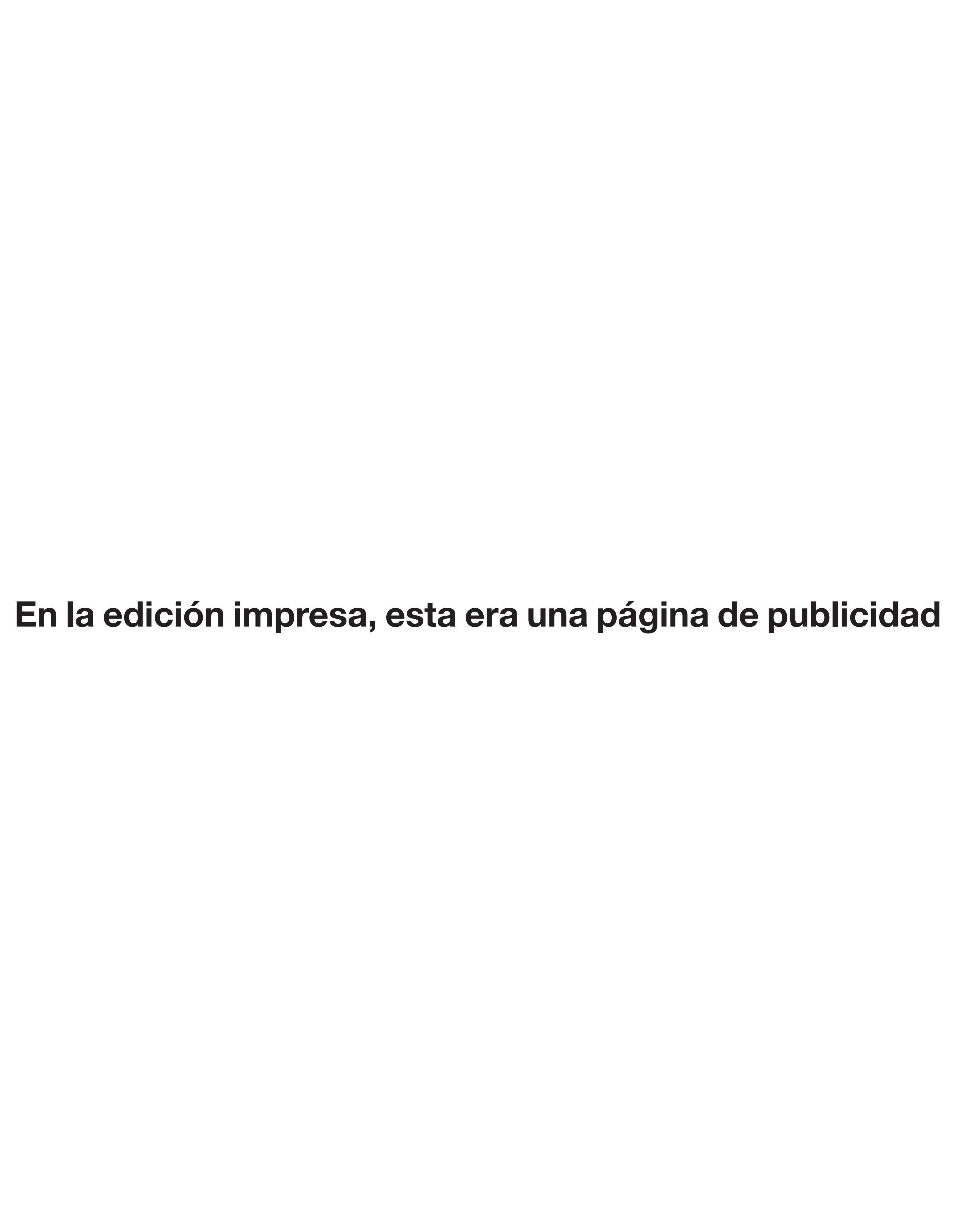
Deportivos

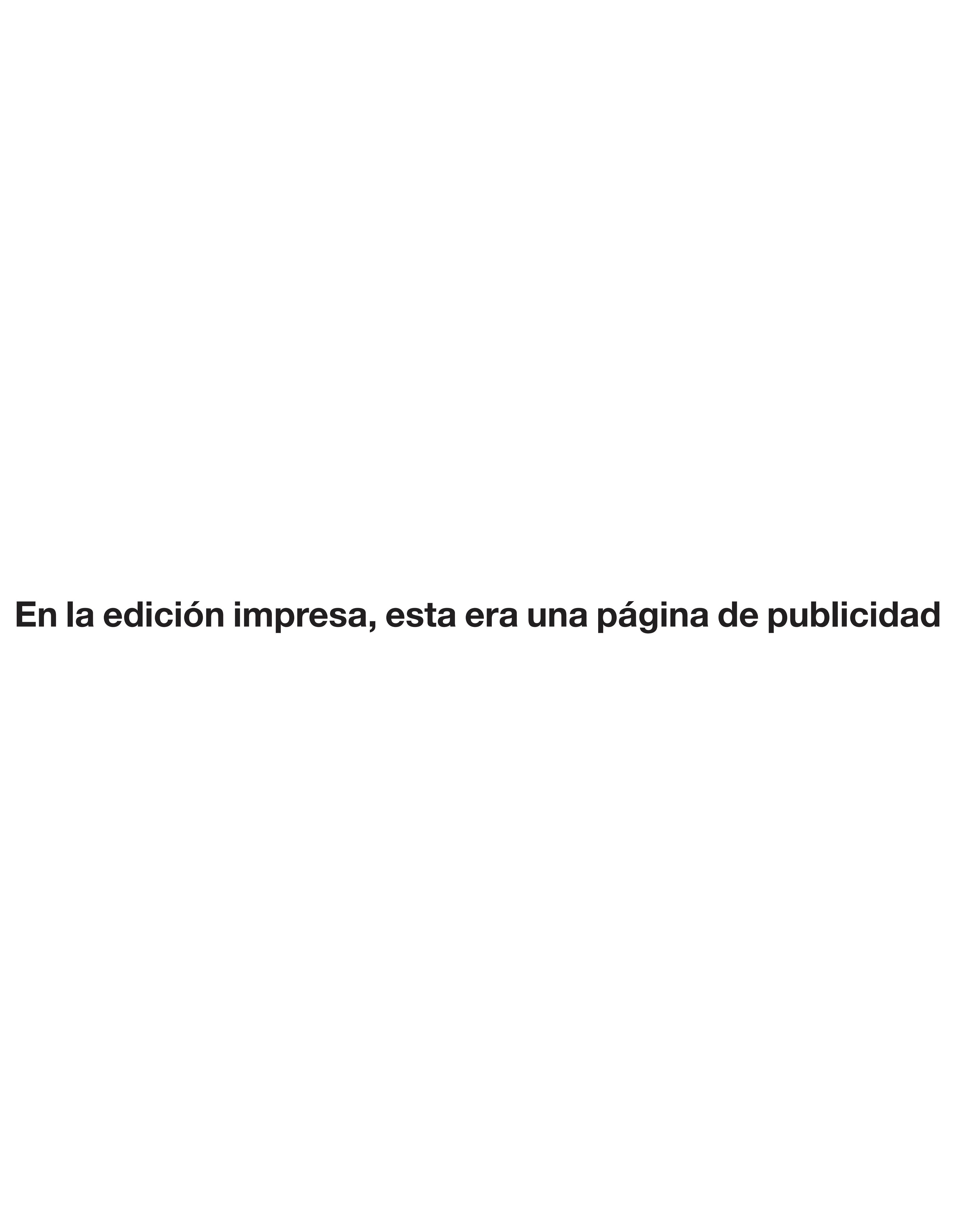


1 Virtua Tennis	2 PC Fútbol 2001	3 NBA Live 2001
54% de las votaciones	26% de las votaciones	20% de las votaciones
Comentado en MM 88	Comentado en MM 66	Comentado en MM 75
Puntuación: 92	Puntuación: 86	Puntuación: 89
Sega	Dinamic	EA Sports

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



DOOM 3
Los secretos del Infierno

¿Eres de los que se conforma con pasar de puntillas por un nivel, o quieres saberlo todo? Seguro que tu respuesta es la segunda, así que en esta guía te enseñamos los secretos mejor guardados del juego, para que no te pierdas nada. ¡Carga tu pistola y prepárate para la invasión, marine!

Tranquilo, que en esta guía no vamos a dedicarnos a indicarte por dónde va a aparecer cada demonio, o cuál va a ser el próximo susto... Seguro que un soldado valiente y entrenado en estas lides como tú no necesita que nadie le dé la mano y le vaya anunciando lo que le puede esperar detrás de cada puerta cerrada, o en cada sala oscura. Las sorpresas están cuidadas en este juego como en pocos: su ritmo, su intensidad, y el momento exacto en el que deben producirse para asustar al jugador, así que nosotros no vamos a ponernos a "reventar" este elemento tan importante y tan "divertido" del juego.

Así que no esperes que te estemos anticipando dónde irrumpirá el siguiente monstruo del Averno: para eso, te las vas a tener que apañar tú solo.

Con todo, seguro que esta guía te va a ser de lo más útil, pues te desvelamos los secretos mejor guardados del juego, el verdadero desafío para los seguidores de «Doom 3», con lo que ampliamos la información que ya publicamos en la lupa del mes pasado. Encontrarás en estas páginas desde curiosidades de todo tipo, hasta los mejores consejos para acabar con los enemigos o dónde hallar los códigos de cada taquilla. ¡Suerte!

Puzzles y mecanismos

«Doom 3» esconde una gran cantidad de rincones secretos y mecanismos. Hemos realizado una selección de los más destacados, aunque te encontrarás decenas de pequeños escondites, como la escalerilla oculta de los laboratorios Alfa 2, que deberás descubrir tu mismo, observando y fijándote muy bien...

RAYO EPD



Mapa: Laboratorio Alfa Sector 1
Área: Laboratorio EPD

No puedes apagar el rayo EPD, pero sí abrir la puerta de acceso por la que pasa. Calcula la cadencia del rayo para atravesar el conducto en cuclillas. Justo al final encontrarás una escotilla cerrada y un botón para abrirla que reza "abrir conducto". Debes salir por ahí.

ARMERO TRAS ESCOTILLA



Mapa: Laboratorio Alfa Sector 1
Área: Cruce 1 del Hydrocon

Justo tras el enfrentamiento con varios Imps, si escudriñas la sala, verás una cristalera de seguridad con el número 15. Pulsa el interruptor que dice "abrir escotilla de seguridad" en una de las columnas y accederás al material (escopetas, cargadores y cartuchos).

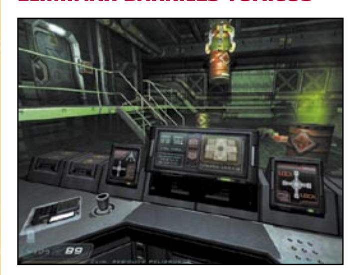
ESCALERILLA OCULTA



Mapa: Laboratorio Alfa Sector 2
Área: Compresor MFS

Hay un monitor en el compresor MFS que controla el despliegue de una escalerilla, justo a la izquierda de éste. Haciendo uso de ella, podrás trepar hasta el balcón desde el que antes te disparaba un Imp. Encontrarás un botiquín, cargadores y cartuchos.

ELIMINAR BARRILES TÓXICOS



Mapa: Laboratorio Alfa Sector 3
Área: Elim. Residuos peligrosos

Dos barriles tóxicos te impiden entrar en la sala. Sitúa el gancho sobre ellos y al alinearlos, se encenderá el indicador "lock". Baja el gancho y cuando casi toque el barril, agárralo y llévalo al fondo a la derecha. Suéltalo sobre el agujero y repite el proceso.

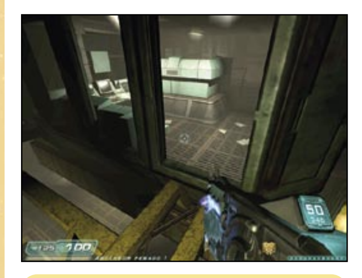
CAJONES



Mapa: Laboratorio Delta, nivel 2a
Área: Materiales peligrosos

La puerta está atrancada y la única salida es una trampilla en la cornisa derecha. ¿Cómo llegar a ella? Sencillo: pulsa el 3 y el brazo hidráulico traerá la caja 3 a tus pies. Ahora, pulsa el 6 y rápidamente trepa sobre la caja. Irás por los aires y podrás saltar a la trampilla.

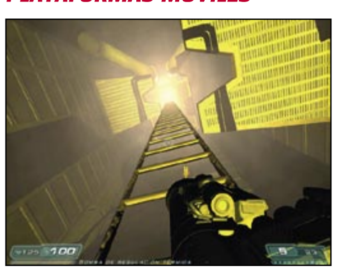
LLAMAR ASCENSOR PESADO



Mapa: Cavernas 1
Área: Ascensor pesado

Junto a la plataforma del ascensor hay un edificio, en principio inaccesible. Si lo rodeas por la derecha, verás una escalera extensible y un monitor que la maneja. Desde arriba, salta a la sala del control por unas vigas de metal, llama al ascensor y baja de nuevo.

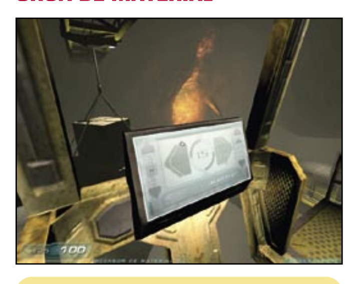
PLATAFORMAS MÓVILES



Mapa: Cavernas 1
Área: Bomba de regulación térmica

Baja saltando de una a otra plataforma justo cuando la primera se retira y la segunda sale. Alcanzarás unas escalinatas que atraviesan un gran ventilador. Abajo, activa una escalera para regresar, pero antes, tras las tuberías, un trabajador guarda la llave que necesitas.

GRÚA DE MATERIAL



Mapa: Cavernas 1
Área: Ascensor de material B2

Ya has visto lo que le ha pasado al Hellknight. Sin puente no se puede pasar... pero hay una grúa. Súbete a ella y toma los controles para girarla todo a la derecha. Trepa por otras escaleras hasta lo más alto. Salta sobre la carga, y guarda la partida: ¡salta al otro lado!

LOS ARMARIOS CODIFICADOS

En general, para abrir las taquillas tienes que recoger y analizar los PDAs que irás encontrando desperdigados a lo largo de cada una de las fases, pero como es bastante seguro que alguna se te acabará resistiendo, aquí te ofrecemos sus localizaciones, ordenadas según su orden de aparición, misiones y áreas.

ARMARIO: 001
- **Mapa:** Mars City
- **Área de:** Mantenimiento
- **Pista:** Tienes que escuchar el archivo sonoro del PDA de Adam Berneche que se encuentra sobre la repisa de la cocina en Mars City.
- **CÓDIGO: [396]**
- **Contenido:** Balas

ARMARIO: 017
- **Mapa:** Mars City
- **Área de:** Enfermería
- **Pista:** Recogiendo el PDA del Dr. Mark Caseon que podrás encontrar sobre la mesa de la enfermería, y escuchando con atención el archivo sonoro "ataque de pacientes".
- **CÓDIGO: [347]**
- **Contenido:** Cartuchos, cargadores, armadura, botiquín grande

ARMARIO: 023
- **Mapa:** Subterráneo Mars City
- **Área de:** Unidad estabilizadora de energía
- **Pista:** Recogiendo el PDA de Grant Baston que hay a la derecha del armario leyendo el e-mail "código de seguridad actualizado".
- **CÓDIGO: [531]**
- **Contenido:** Cartuchos, partes de armadura y un botiquín.

ARMARIO: 013
- **Mapa:** Administración
- **Área de:** Recepción
- **Pista:** Recogiendo el PDA que verás en la recepción de administración, y pertenece a Alan Dorweiler. El primer e-mail contiene el código del armario.
- **CÓDIGO: [586]**
- **Contenido:** Cartuchos, granadas, un cargador y armadura.

ARMARIO: 009
- **Mapa:** Laboratorios Alfa Sector 1
- **Área:** Laboratorio EPD
- **Pista:** Hazte con el PDA de Kyle Berger, que podrás encontrar en el laboratorio EPD (justo a la derecha del monitor).
- **CÓDIGO: [752]**
- **Contenido:** Granadas, un cargador, armadura y botiquines.

LOS ARMARIOS CODIFICADOS *(continuación)*

ARMARIO: 038
- Mapa: Laboratorios Alfa Sector 2
- Área: Compresor MFS
- Pista: En la sala de control de ingeniería, a la izquierda del monitor que podrás ver, está el PDA de Andrew Chin. Lee el cuarto e-mail para tomar nota del código del armario 038, que está semioculto detrás de la cinta transportadora en la sala del compresor MFS.
- CÓDIGO: [409]
- Contenido: Armadura, cargadores, granadas

ARMARIO: 039
- Mapa: Laboratorios Alfa Sector 2
- Área: Cruce del refrigerador
- Pista: Encima de la mesa del ordenador que hallarás en el compresor MFS, está el PDA de Walter Connors. Inspecciona su contenido y de todos los mensajes que tiene, el segundo e-mail contiene un recordatorio del código de la taquilla.
- CÓDIGO: [102]
- Contenido: Armadura, cargadores

ARMARIO: 047
- Mapa: Laboratorios Alfa Sector 3
- Área: Ascensor de materiales peligrosos
- Pista: No te resultará difícil hacerte con el PDA de Mark Lamia, ubicado en el control de la grúa de eliminación de residuos. Revísalo a fondo para descubrir que contiene un registro de audio llamado "Mando control" en el que da la clave de esta taquilla, y de las dos siguientes.
- CÓDIGO: [123]
- Contenido: Cargadores, granadas

ARMARIO: 048
- Mapa: Laboratorios Alfa Sector 3
- Área: Monitorización de refrigerante
- Pista: Necesitarás el mismo código que el que abre la taquilla 047.
- CÓDIGO: [123]
- Contenido: Célula plasma, botiquín, cinturón de munición.

ARMARIO: 049
- Mapa: Laboratorios Alfa Sector 3
- Área: Presentación EFR 1B
- Pista: De nuevo, precisarás el mismo código que para abrir las dos taquillas anteriores (las 047 y 048).
- CÓDIGO: [123]
- Contenido: Placas de armadura.

Armarios y recintos especiales

ARMERÍA #1
- Mapa: Mars City 2
- Área: Mando de combate
- Pista: El PDA que yace junto al cadáver apoyado en una puerta pertenece a Bill Tyson, y contiene la información con el cambio de código de seguridad de la armería.
- CÓDIGO: [584]
- Contenido: Botiquín, escopetas, ametralladoras, cargadores, cartuchos y armadura.

ARMERÍA #2
- Mapa: Planta EnPro
- Área: Mantenimiento 3
- Pista: En cuanto hayas cruzado la salida del garaje encontrarás el PDA de Steve Hammer. Lee atentamente toda la información que contiene para hacerte con el código del almacén de plasma.
- CÓDIGO: [734]
- Contenido: Células de plasma, armadura, botiquines, cañón de plasma.

ARMERÍA #3
- Mapa: Laboratorios Delta, nivel 2A
- Área: Cruce de seguridad Delta
- Pista: En tu inventario estará el PDA de M. Abrahams, ubicado en el sector 4 de los laboratorios Alfa. En su registro de voz dice que el código para acceder a su oficina es el 901. Sin embargo, un informe de seguridad posterior señala que el 0 deberá ser cambiado por un 3.
- CÓDIGO: [931]
- Contenido: BFG9000.

ARMARIO: REGALOS MARTIAN BUDDY 1
- Mapa: Administración
- Área: Corredor norte
- Pista: Visitando la web www.martianbuddy.com.
- CÓDIGO: [0508]
- Contenido: Ametralladora Match 2, cinturón de munición, armadura.

ARMARIO: REGALOS MARTIAN BUDDY 2
- Mapa: Delta 2B
- Seguridad: Almacenamiento seguro
- Pista: Visitando la web www.martianbuddy.com.
- CÓDIGO: [0508]
- Contenido: BFG9000, armadura.

CONSEJOS GENERALES





EL MOVIMIENTO LATERAL es absolutamente fundamental para esquivar las bolas de fuego. Acostúmbrate a desplazarte a la vez que mantienes encañonado a tu enemigo. Si eres hábil, podrás destruir las bolas y los misiles antes de que te alcancen.

LOS BARRILES rojos explotan y los verdes generan una nube tóxica mortal. Úsalos a tu favor justo cuando haya enemigos a su lado para ahorrar munición y tiempo, o destrúyelos antes de acercarte a ellos si crees que vas a ser tú a quien le hagan daño...

UTILIZA LOS OBJETOS del mobiliario (barriles, cajas, estanterías) para saltar a zonas inaccesibles en las que haya ítems. Arrástralos de un lado a otro para crear escaleras improvisadas, pero no te obsesiones ante ciertos lugares imposibles.

REGISTRA BIEN LOS RINCONES, bajo las escaleras, en armarios elevados y tras las pilas de cajas. Puedes encontrar ítems valiosos. Los huecos que abren los enemigos al salir por sorpresa también suelen contener kits. Recuerda: si cabes por ahí o si puedes saltar... tal vez encuentres algo valioso.

USA EL GUARDADO RÁPIDO antes de pasar por lugares potencialmente peligrosos, o justo después de haber superado un pasaje difícil. Evita hacerlo si tu salud es realmente baja (por debajo de 15 puntos).

En Seguridad de Ingeniería de los Laboratorios Alfa 2 hay un pasillo con ventanas. Si las rompes adecuadamente, lograrás despresurizar la zona

Tócalo todo

LOS CENTINELAS robot son bastante resistentes y efectivos, así que no dudes en dejarles el trabajo sucio para ahorrar munición y salud. Te esperarán lo que haga falta: recoge los ítems sin prisas.

LOS OPERARIOS que verás por las instalaciones no son fundamentales para avanzar, así que no pasa nada si los matas por accidente o los pierdes. Algunos liberan PDAs sin datos críticos.

LOS REGISTROS DE VOZ pueden ser escuchados al tiempo que avanzas en tu misión. Simplemente, reproduce el archivo que te interese y pulsa la tecla [escape]. Evitarás que algún bicho te sorprenda con la PDA activada.



PUEDES DESCARGAR datos a tu propia PDA desde algunos terminales. Algunos de ellos son intrascendentes, pero otros contienen códigos y datos necesarios para la misión. Los vídeos en CD informan sobre las instalaciones.

MUCHAS DE LAS PANTALLAS de ordenador permiten el control de ciertos interruptores, puertas, cámaras de vigilancia, grúas, puentes levadizos, etc. Siempre que pases junto a una, acércate para ver sus posibilidades.



Con la linterna





NO ES UN ARMA, pero como si lo fuera, pues si por la oscuridad no ves, no sabrás de dónde vienen enemigos, y caerás en emboscadas una y otra vez. Aunque las condiciones de luz sean óptimas, conviene "apuntar" con ella a los rincones oscuros para descubrir ítems ocultos, zonas secretas e incluso algún que otro zombie traicionero.

ASÍGNALE UN BOTÓN cercano al de disparo para intercambiar linterna/arma con tan solo un clic de ratón. El mejor modo de usar la linterna en un lugar oscuro es "apuntar" con ella hasta localizar al enemigo, pulsar el botón de intercambio rápido para saltar al último arma seleccionada, disparar y volver a la linterna para observar el resultado.

Si te toca el haz de láser EPD te desintegra, pero también puedes hacer que los Imp desaparezcan al pasar por él

Economiza y vencerás







NO TOMES BOTIQUINES cuando tu salud ronde los 90 puntos. En la mayoría de los casos, podrás volver sobre tus pasos para utilizarlos cuando te hagan más falta. Verás botiquines grandes (25 puntos), pequeños (15 puntos) y de pared (hasta 100 puntos). Piensa siempre cuál te interesa más y, por encima de todo, no los desperdicies.

LA ARMADURA añade 50 puntos de resistencia, hasta un máximo de 100, aunque puedes llegar a 125 con placas de armadura sueltas. Economiza su uso, como con los botiquines. Los tanques de oxígeno restauran el 50% del aire. Cógelos cuando estés realmente apurado.

AHORRA MUNICIÓN usando la pistola, si los enemigos están lejos y no pueden alcanzarte, disparándoles a la cabeza. Recuerda llevar todas tus armas bien cargadas, sobre todo antes de explorar nuevas zonas. Evita cargar durante el combate o hazlo en un lugar cubierto.

LAS ARMAS MÁS POTENTES resérvalas para los enemigos que sean realmente duros, especialmente el lanzacohetes, el cañón de plasma y la BFG9000. Y no olvides que cuentas hasta con 11 armas diferentes: acostúmbrate a utilizarlas todas por igual, o acabarás agotando la munición de unas y desperdiciando la de otras.

LOS ARMARIOS CODIFICADOS
(continuación)

ARMARIO: 064
- Mapa: Laboratorios Alfa Sector 4
- Área: Válvula maestra EFR
- Pista: Segundo e-mail de Henry Nelson, en la zona "presentación EFR".
- CÓDIGO: [651]
- Contenido: Cargador, placas de armadura, célula plasma.

ARMARIO: 063
- Mapa: Planta EnPro
- Área: Acceso al Núcleo de Energía
- Pista: PDA de Theresa Chasar, en una sala, justo sobre Mantenimiento 1. Lee su segundo e-mail.
- CÓDIGO: [972]
- Contenido: Cañón de plasma, células de plasma.

ARMARIO: 054
- Mapa: Comunicaciones
- Área: Oficina de seguridad
- Pista: PDA de Ben Wolfe, tercer e-mail. Ubicado en sistemas de comunicación.
- CÓDIGO: [246]
- Contenido: Granadas, armadura.

ARMARIO: 003
- Mapa: Reciclaje 2
- Área: Acceso al monorraíl
- Pista: PDA de Nick Sadowayj, en mantenimiento central. Tercer e-mail.
- CÓDIGO: [483]
- Contenido: Granadas, célula plasma, armadura, cargadores

ARMARIO: 054
- Mapa: Monorraíl
- Área: Plataforma de embarque Sitio 2
- Pista: PDA de Charles Hollies, en la sala de control de la plataforma de embarque. Tercer e-mail.
- CÓDIGO: [142]
- Contenido: Armadura, cohetes, granadas.

ARMARIOS: 078 Y 079
- Mapa: Monorraíl
- Área: Control Seguridad Delta
- Pista: Tercer e-mail en la PDA de Karl P. Cullen. Mira en seguridad del monorraíl.
- CÓDIGO. [364]
- Contenido: Botiquines, cargadores, granadas.

ARMARIO: 21D
- Mapa: Laboratorios Delta, nivel 1
- Área: Almacén 21-D
- Pista: Nada más entrar en los laboratorios, verás el PDA de Robert Price. El registro de audio "informe de acción d." te da el código.
- CÓDIGO: [298]
- Contenido: Armadura, cohetes, granadas, botiquín.

LOS ARMARIOS CODIFICADOS
(continuación)

ARMARIO: 112
- **Mapa:** Laboratorios Delta, nivel 2A
- **Área:** Oficina de registros
- **Pista:** El código está en el PDA de Frank Cinder, el cual lo encontrarás en operaciones Delta, leyendo su segundo e-mail.
- **CÓDIGO: [538]**
- **Contenido:** Placas de armadura, escopeta, botiquín.

ARMARIO: 114
- **Mapa:** Laboratorios Delta, nivel 2A
- **Área:** Servidor de operaciones
- **Pista:** Tan sólo tendrás que fijarte bien en la nota que hallarás pegada a un lado de la taquilla.
- **CÓDIGO: [715]**
- **Contenido:** Mochila, armadura, cargador.

ARMARIO: 116
- **Mapa:** Laboratorios Delta, nivel 2A
- **Área:** Seguridad Delta
- **Pista:** Echa un vistazo al terminal portátil ubicado en Seguridad Delta.
- **CÓDIGO: [972]**
- **Contenido:** Botiquín, armadura, cañón de plasma, célula BFG.

ARMARIO: 213
- **Mapa:** Laboratorios Delta, nivel 2B
- **Área:** Control Transferencia
- **Pista:** Hazte con el PDA de Jacob Stemmon, en el área de mantenimiento 4 y no dejes de leer con atención su primer e-mail.
- **CÓDIGO: [371]**
- **Contenido:** Células de plasma, cargadores, cartuchos.

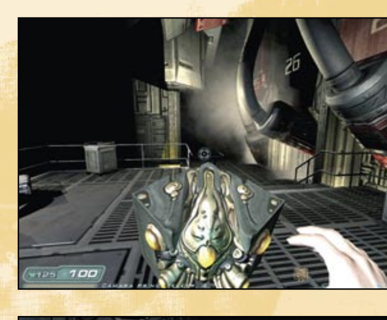
ARMARIO: 103
- **Mapa:** Laboratorios Delta, nivel 2B
- **Área:** Corredor de mantenimiento
- **Pista:** Lee el primer e-mail llegado al PDA de Francis Ericsson, en el pasillo de mantenimiento.
- **CÓDIGO: [259]**
- **Contenido:** Cartuchos, botiquín, células de plasma.

ARMARIO: 116 Y 117
- **Mapa:** Laboratorios Delta, nivel 2B
- **Área:** Investigación Especímenes
- **Pista:** El doctor Michaels te dice el código cuando hablas con él.
- **CÓDIGO: [624]**
- **Contenido 1:** Balas, cartuchos, célula plasma.
- **Contenido 2:** Armadura, granadas, célula BFG.

El cubo de almas

PARA ACTIVARLO, sólo tienes que acabar con cinco enemigos. En ese momento escucharás una especie de cántico y aparecerá en pantalla un icono que te indicará que puedes seleccionarlo, borrando del mapa al primer enemigo que se ponga delante. Su parte negativa es que este cubo se alimenta de almas, así que tendrás que eliminar cinco demonios más para reactivarlo. No parece muy eficaz, ¿verdad? Pues sigue leyendo...

LA TÁCTICA para sacarle el máximo partido posible consiste en matar enemigos débiles (Maggots, Zombies, Trites) y descargar el cubo sobre enemigos mucho más complicados de matar y que de otra forma te obligarían a perder mucha salud o munición, tales como Hellknights, Revenants o Archviles. Si fallas el blanco, perderás la carga de almas, pero si aciertas, absorberás la energía vital de tu enemigo.

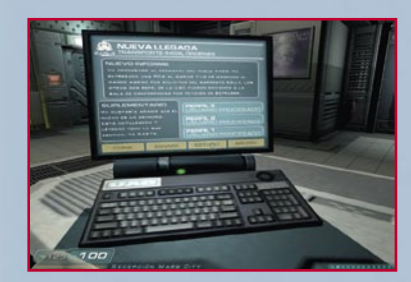






CURIOSIDADES

MARINE GROSERO: Nada más llegar a Marte, tras el reconocimiento de acceso, hablarás con el encargado de los registros de personal. Si te colocas justo detrás de él



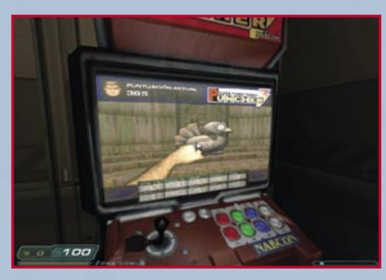
al tiempo que teclea en el ordenador y haces zoom sobre la pantalla podrás ver que está haciendo un informe sobre tu llegada y no le sienta nada bien que le espíen.

PDA DE ID SOFTWARE: En el último nivel (Excavación Principal / Sin Identificar), tras salir del montacargas descendente, ve pegado a la pared de la izquierda (si no, se iniciará la escena final) hasta llegar a una sala



en la que uno de los ladrillos tiene el logotipo de Id. Pulsa sobre el símbolo y encontrarás un santuario con un PDA cargado con e-mails de agradecimiento.

¿FINAL ABIERTO?: En la central de telecomunicaciones puedes elegir entre mandar el mensaje de socorro a la armada o no. En cualquiera de los casos, cerrarás la puerta dimensional antes de que lleguen los solda-



dos. No obstante es ésta una forma bastante elegante de dejar un final abierto para posibles continuaciones. ¿El Infierno en la Tierra («Hell On Earth»)?

SILUETA FAMOSA: En la Cámara del Héroe de las cavernas hay expuestas varias tablillas con runas antiguas. En una de ellas podrás observar una silueta idéntica a la portada de «Doom», con el marine en pie



disparando sobre demonios. No sólo es un guiño al jugador, sino que narra una historia cíclica en la que el infierno ya Invadió a los humanos miles de años atrás.

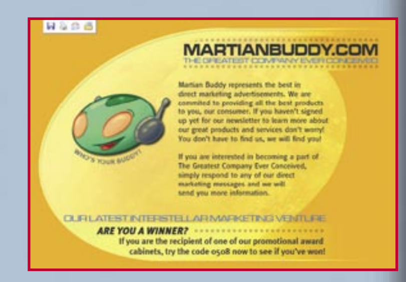
EMAIL DESDE EL INFIERNO: En la fase del Procesador Central, concretamente en el área "acceso CPU", hay un Terminal informativo cuyo aspecto es un poco diferente al de los demás. No sólo es rojo, sino que en lugar de mostrar un mensaje habitual de la UAC,





reza la inscripción "instrucciones a recordar al abrir un portal de sacrificio". Si te atreves a pulsar sobre "descargar" recibirás de inmediato un email demoníaco. iUff!

WEBS OFICIALES "DE PEGA": Puedes visitar la web de Martian Buddy (www.martianbuddy.com), la web que contiene uno de los códigos que abren dos armarios de objetos durante el juego, y que imita una empresa de tele-marketing. También puedes navegar a la web "oficial" de la Union Aerospace



Corporation (www.ua-corp.com), que ha sido suspendida justo después de tu llegada al planeta Marte; ¿casualidad?

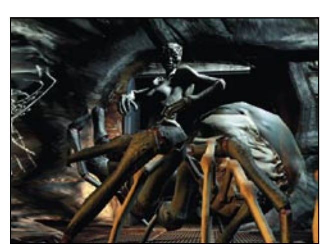
POR LOS VIEJOS TIEMPOS: Uno de los monitores del centro de control del satélite en el nivel de "Comunicaciones" muestra como valores en la pantalla el truco que servía para atravesar las paredes en el «Doom» original, en concreto "IDSPISPOPD". Si escribes en la consola del juego ([Control]+[Alt]+[\]) el clásico truco "iddqd" aparecerá una frase de reconocimiento (en inglés, eso sí).

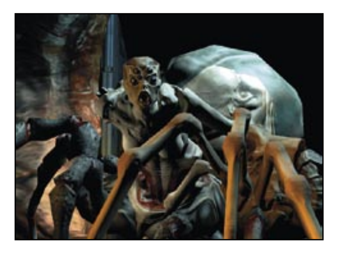
Los jefes finales

» CÓMO DERROTAR A VAGARY

El Vagary es un engendro mitad mujer, mitad araña que aparece por primera vez en los Laboratorios Alfa. Te ataca mediante telequinesia, lanzándote objetos, o con tremendos zarpazos si está cerca. Sólo sobrevivirás si das









vueltas a su alrededor, a distancia, y disparándole con la ametralladora grande sin cesar. Puedes usar varias granadas para amedrentarla, aunque te recomendamos el cañón de plasma si ya lo tienes. Más tarde la volverás a hallar en las cavernas marcianas, pero entonces podrás combatirla con armas mejores (la BFG, el Cubo de Almas...) En todo caso, que no te acorrale, y vigila los trites que la acompañan.

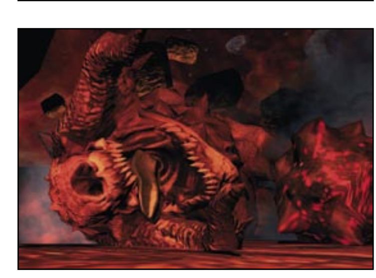
» CÓMO DERROTAR A SABAOTH

Sabaoth se presenta como un hueso muy duro de roer. Se trata, en realidad, de una monstruosa mutación del Sargento Kelly, y dispone de una BFG9000 como arma, un tanque unido al cuerpo para moverse y un gancho con el que te golpeará si te acercas a él más de la cuenta.
Tal como se especifica en el vídeo que explica la utilización de la BFG, su rayo precisa un tiempo para formarse y es entonces cuando puede deshacerse, así que aprovecha esos segundos y utiliza artillería rápida (ametralladora y gran ametralladora) para romper el haz verde, o de lo contrario tus tripas estarán pronto adornando las paredes.
A lo largo del combate, el suelo se abrirá y las columnas se electrificarán de vez en cuando, así que no te la juegues y vigila bien tu entorno. Tus mejores bazas serán el lanzacohetes y las granadas.







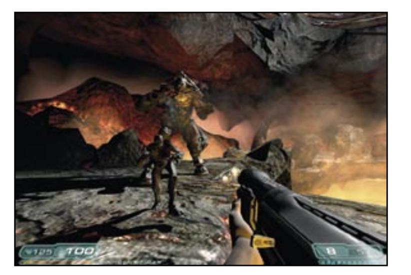


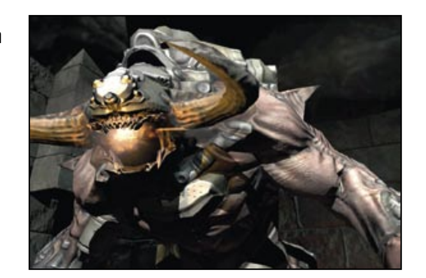
» CÓMO DERROTAR AL Guardián

Lo encontrarás antes de salir del Infierno. Se trata de un demonio gigantesco, con la forma de un dragón, que acabará con tu vida con sólo dos zarpazos. Si estás lejos, proyecta bolas de fuego en cualquier dirección, y las esquivarás si te anticipas a su trayectoria. Dispararle es inútil, pues los vigilantes le otorgan invulnerabilidad. Se impone hacer caso a los susurros, así que dedícate a destruir a los engendros que lo rodean, con lo que obligarás al Guardián a abrir un campo de fuerza azul para generar nuevos vigilantes. Aprovecha ese momento y lánzale sobre dicho campo lo más potente que tengas (cohetes, BFG, plasma). Si juegas bien al escondite y atinas la puntería, no sufrirás demasiado para destruirlo. En caso de que agotes tu munición, busca por el escenario algunos paquetes que hay desperdigados.

» CÓMO DERROTAR AL CYBERDEMON

Al recoger la mochila que hay detrás de la estatua alienígena se abrirá una gruta. Ve al elevador y llegarás a la puerta del infierno. El colosal Cyberdemon no podrá ser destruido con armas convencionales, así que tu mejor baza será huir de él dando vueltas por la plataforma. Si se te acerca mucho te aplastará o, peor aún, de un golpe te mandará al abismo, así que vigílalo en todo momento. Al pisar las runas pintadas en el suelo aparecerán enemigos (Maggots e Imps, sobre todo). Mata cinco de ellos para que se active el Cubo de las Almas, ármate con él, y acércate lo suficiente al Cyberdemon para darle de lleno. De nuevo, aléjate de él para repetir el proceso de carga del cubo tres veces más. Eventualmente, el gran demonio sucumbirá ante ti, y la paz reinará de nuevo... ¿o quizás no?







... para poder escapar del Infierno, tras haber eliminado al Guardián, sólo tendrás que activar el teletransporte. Y da igual que esté averiado

LOS ARMARIOS CODIFICADOS
(continuación)

» ARMARIO: 666
- Mapa: Laboratorios Delta, nivel 2B
- Área: Control análisis
- Pista: Este código también es fácil, al estar en la nota adherida a la taquilla.
- CÓDIGO: [372]
- Contenido: Imp (¡mucho cuidado!), armadura.

» ARMARIO: 386 Y 387
- Mapa: Laboratorios Delta, nivel 3
- Área: Acceso T1
- Pista: Leyendo el tercer e-mail del PDA de Han Lee, el cual lo encontrarás en la cámara de control 1.
- CÓDIGO: [836]
- Contenido 1: Cinturón de balas, balas, cargador, botiquines
- Contenido 2: Armadura, granadas, botiquín, cargador, cohetes.

» ARMARIO: 104
- Mapa: Laboratorios Delta, nivel 4
- Área: Seguridad Delta 4
- Pista: Leyendo el correo electrónico de la PDA de Jack Gilbert, que se encuentra ubicada en la intersección 2 Delta 4.
- CÓDIGO: [579]
- Contenido: Armadura, cohetes, cinturón de balas.

» ARMARIO: 317
- Mapa: Laboratorios Delta, nivel 4
- Área: Almacén Terminal oficina
- Pista: Encontrarás el PDA de Frank Cerano sobre una mesa de la oficina de Terminal inferior. Lee con atención su tercer e-mail para ver el código.
- CÓDIGO: [841]
- Contenido: Armadura, cargadores, botiquines, cohetes, balas

» ARMARIO: 452
- Mapa: Procesador Central
- Área: Registro de entrada
- Pista: Te harás con el código tras recoger el PDA de Bruce L. Jackson, en el vestíbulo principal Delta.
- CÓDIGO: [571]
- Contenido: Lanzacohetes, cohetes, granadas.

» ARMARIO: 669
- Mapa: Procesador Central
- Área: Planta alta Lab. A
- Pista: En los pisos inferiores del Laboratorio A encontrarás el PDA de Charlie Haskell. Su tercer email tiene el código de la taquilla que hay en los pisos superiores.
- CÓDIGO: [468]
- Contenido: Células de plasma, granadas, armadura

Los Sims 2

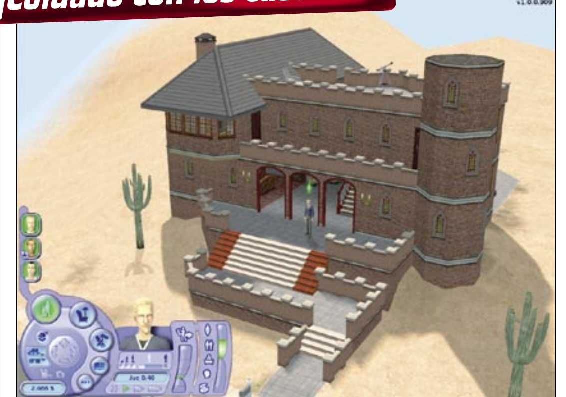
Forma una familia... sin morir en el intento

Si estás buscando algún truco para ligarte a la maciza de tu clase o hacerte rico en dos semanas, mejor busca en otro sitio. Pero si quieres algunos consejos para sobrevivir en «Los Sims 2», sigue leyendo...

Algunas de las tácticas que te hayan podido ser útiles en «Los Sims» siguen siendo perfectamente válidas en su flamante continuación, especialmente todas las que se refieren al control de las necesidades de cada individuo de la familia, así como todas las relacionadas con los ascensos en las distintas profesiones.

Sin embargo, «Los Sims 2» incorpora un buen número de novedades, así que vamos a dedicar estas dos páginas a conocer nuevas estrategias que se pueden aplicar para comprobar cómo reaccionan tus criaturas... Eso sí, ten muy claro que puedes jugar como te dé la gana, e incluso haciéndolo todo al revés, sigue resultando tremendamente divertido. Así que si decides que vas a pasar de estos consejos, adelante...

¡Cuidado con los cascotes!





Los nuevos barrios son totalmente configurables. Si tienes «Sim City 4», puedes importar una ciudad. Si decides crear el barrio desde cero, ten en cuenta que su diseño influye en el estado de ánimo de los Sims. Les encantan las montañas y los ríos, pero las casas necesitan suelo llano, así que busca un equilibrio. Pon árboles y objetos decorativos, y mejor si se mueven: cisnes, globos, arco-iris, etc...

Las nuevas herramientas facilitan el trabajo. Puedes levantar paredes diagonales y casas de tres pisos, sólo recomendables con familias poco numerosas. Otra novedad es el sótano, preferido por los Sims tímidos. Añade barandillas sólo si hay niños en la casa. Muchos objetos tienen distintos materiales y colores: busca la variedad...

El jardín es muy importante para que los Sims sean felices. Ahora hacen acampadas en el jardín, así que reserva un espacio despejado. Usa la herramienta Valla para crear caminos y evitar pisar la hierba. Por la noche, baja la necesidad Entorno, así que pon luces exteriores. A los Sims les gusta tomar el fresco en el porche: construye siempre uno. Los centros comerciales y parques están casi vacíos, así que antes de jugar, añade más tiendas y objetos de ocio.

Hurgando en los genes





El Creador de Sims es una herramienta poderosa y merece la pena dedicarla tiempo. Puedes importar fotos, maquillajes, logos de camisetas, etc. Pero ten en cuenta que, en general los gordos viven menos, (también influye el azar y los disgustos que tengan, claro). También puede ser un reto intentar ponerlos en forma, montando un gimnasio en su casa...

Asigna bien los puntos de personalidad y aspiraciones. Como el juego favorece la sociabilidad, las aspiraciones Familia y Romance son más fáciles de cumplir, al contrario que Conocimiento y Riqueza. Y los Sims tímidos y vagos son más difíciles de contentar. Las familias de más de tres miembros pueden ser un caos: empieza con una pareja o un soltero.

El árbol genealógico es importante, así que préstale atención. Puedes elegir quién está casado o liado con quién, junto a la relación padres/hijos, arrastrando los retratos de los Sims recién creados. Bebés y niños deberán estar a cargo de un adulto. Los Sims son más felices si se llevan bien entre sí, así que intenta "hermanar" en el árbol el máximo número posible, pues se tienen afecto por defecto.

Chanchullos familiares





Olvídate de la regla "una familia, una casa", vigente en toda la saga. Ahora, varias familias pueden convivir en la misma, aunque no tengan relación entre sí. Igualmente, todo adulto puede separarse de la familia buscando otra casa. Así harás "sitio" si nacen bebés, o el abuelo se trae a su última conquista...

Los hijos heredan parte de la personalidad de los padres. Pero también interviene el azar, así que pueden ser muy distintos, o heredar sólo los atributos de un progenitor. Puedes cambiar su carácter por "imitación": los niños y bebés hacen lo mismo que sus padres; si estos son limpios y se acuestan temprano, así lo aprenderán sus hijos. Y lo mismo pasa con los padres gandules y juerguistas... Los bebés se crían mejor si hay otro familiar además de los padres, pues necesitan una niñera. Para acelerar su crecimiento, haz que al menos dos Sims enseñen al niño a hablar y a andar, varias veces al día.

Para que la familia se una, deben hacer cosas juntos: bailar, ver películas, organizar fiestas... Una buena idea es construir una casa con porche y poner una mesa con una barbacoa, lo que también sirve para hacer amigos. Si se han peleado entre sí, lo mejor será visitar un centro comercial: que se prueben ropa, compren revistas y jueguen a los arcades, el ajedrez y los dardos, y todo volverá a la normalidad.

Anhelos y temores



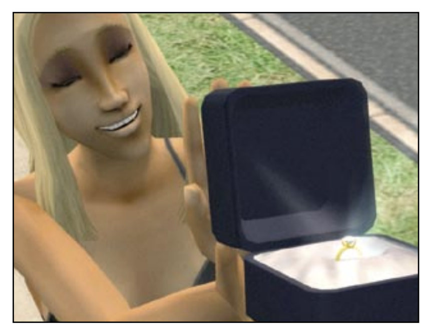
» **Al crear un Sim, eliges una aspiración y asignas puntos de personalidad.** Esto genera unos deseos y miedos que lo hacen único. Puedes pasar de ellos, pero si cumples sus deseos y evitas sus temores, el Sim vivirá más y podrás comprar objetos como el Flipacholas, o el Elixir de la Vida, que producen efectos variados.

» **Los Sims que cumplen sus aspiraciones, no engordan y se casan y tienen hijos, viven más que los demás.** Puedes alargar cada etapa –bebé, niño, adolescente, adulto y anciano– obligándolos a hacer cosas, aunque metan la pata. Algunos Sims tienen aspiraciones complementarias: por ejemplo, uno puede desear besar a una chica, y otra a un chico, así que si se besan, matarás dos pájaros de un tiro.

» **El comportamiento es importante para encontrar trabajo.** Ahora los Sims tienen el fin de semana libre, y si ascienden reciben objetos exclusivos que pueden heredar sus hijos, como un minigolf. Haz que acudan de buen humor, y no pidan muchos días libres. Si engañas al jefe diciendo que estás enfermo, que no te vean los vecinos que te odian, pues se chivarán... Y recuerda que ahora con la tele se ganan puntos de Conocimiento, con los programas de cocina y mecánica.

¿Quieres salir conmigo?





» **Las relaciones entre Sims son el verdadero pilar del juego.** Deberás potenciarlas o reducirlas según sea la aspiración de cada Sim. Si aspiran a la Fama o al Romance, necesitan muchos amigos, así que deben hacer ejercicio para mantenerse en forma, aumentar su Carisma mirándose al espejo, ser limpios y llevar ropa cara. Los Sims tímidos suelen aspirar al Conocimiento, así que deben centrarse en estudiar y acudir al trabajo puntuales y de buen humor. Los Sims que quieren ser ricos invierten su sueldo en objetos caros que atraen a amigos influyentes. Finalmente, los Sims más familiares deben comprar juguetes a sus hijos, aprender a cocinar, y acudir al centro comercial con su familia.

» **El romance se ha potenciado en «Los Sims 2».** Ahora, los iconos de relación indican de forma bien clara si un Sim es conocido, si es el mejor amigo, o quién se siente atraído por quién. Estudia bien estos iconos antes de ponerte a ligar, al igual que las fichas de recuerdos. Ten siempre en mente que los Sims ahora tienen "memoria": si el vecino ve a un niño peleándose con otro, se lo dirá a sus padres, y lo mismo sucede con las infidelidades...

» **Por vez primera, los Sims pueden relacionarse con los empleados y con los funcionarios.** Incluso pueden casarse con ellos. Si una mujer tiene un marido "ligero de cascos", no se te ocurra contratar a una asistenta. En el lado opuesto, compra alarmas antirrobo y antiincendios para reducir las visitas del "macizo" policía o del bombero... Ambos constituyen un buen partido, así que una mujer Sim desesperada puede denunciar por teléfono un robo o un incendio, aunque sea mentira. Recibirá una multa, pero podrá "congeniar" con los agentes...

Curiosidades

«Los Sims 2» esconde centenares de secretos. Ahora, puedes curiosear por las casas buscando extraños objetos, y no te sorprendas si encuentras a los personajes más estrafalarios, que aparecen cuando se cumplen determinadas condiciones. Además, los programadores aseguran que hay interacciones secretas que se activan cuando dos Sims se relacionan de una manera determinada. Aquí tienes unos cuantos ejemplos:



▲ Cada situación es un chiste: cuando un Sim se pone malo, este pintoresco doctor acude a curarlo. ¡Cualquiera se fía de él!



▲ Te presentamos al Conejito de Compañía. No nos preguntes para qué sirve, porque todavía no hemos podido descubrirlo...



▲ Si vas a la tienda de videojuegos del centro comercial, podrás comprar... «Los Sims». ¿Un juego dentro de otro juego?



▲ El colmo de la vagancia: resulta que como a Luis no le apetece nunca subir escaleras... ¡Se ducha en pelotas en la pila de la cocina!

Warhammer 40K Dawn of War

Marines espaciales, ¡a luchar!

Unos consejos para conquistar la galaxia nunca vienen mal, sobre todo si tienes enfrente a una horda de Orkos salvajes...



▲ Siempre que puedas, utiliza el terreno en tu favor. Ten siempre muy presente que «Dawn of War» es un juego totalmente 3D. Por tanto, las elevaciones del terreno te favorecerán, aunque sea ligeramente, a la hora de acosar al enemigo. Si puedes, dispárale desde una posición elevada.



▲ Practica contra el ordenador en la modalidad de "Escaramuza". Te vendrá muy bien conocer ciertas tácticas de guerra relámpago que la IA del juego utiliza constantemente en el modo "escaramuza". A veces más cantidad de unidades no implica una victoria clara. Aprende del ordenador.



▲ Utiliza con asiduidad a los comandantes contra enemigos de gran potencia. Si un grupo de unidades va capitaneado por uno de ellos, las batallas cambiarán de manera dramática. Su potencial de ataque y defensa es espectacular, y son capaces de poner en jaque a un escuadrón, ellos solitos.



▲ Las máquinas son importantes. A veces, hasta vitales. Un Dreadnought te puede sacar de más de un apuro al enfrentarte a un grupo numeroso o a un jefe de batallón enemigo. Son duros y de fuerza formidable, aunque algo lentos. De todos modos, procura llevar siempre uno en tus escuadrones.



▲ Defiende tus puntos estratégicos a capa y espada. Ya que tienes que mover constantemente tus unidades, construye alrededor de los puntos conquistados tres o cuatro torretas defensivas, que se encargarán de dar buena cuenta del que se acerque. Y ten a un robot de servicio cerca para repararlas.



▲ Aplica mejoras constantes a tus unidades. Es vital mejorar el potencial de tus unidades. Es mucho mejor que construir un gran número de soldados, dotados sólo con lo básico. Tanto es así que un puñado de marines bien pertrechados pueden acabar con unidades especiales como los robot eldar.



▲ Aprovecha las unidades de refuerzo que aparecen en el juego. En muchas misiones es casi imposible superar al enemigo con la creación de unidades, pero el juego te ofrece refuerzos de unidades básicas, como soldados o tanques. Aprovéchalos y distribúyelos, sobre todo en tareas de defensa.



▲ Divide tus unidades en varios grupos, para realizar ataques combinados. Haz que cada grupo esté capitaneado por un comandante. Cuando te enfrentes a un gran número de enemigos, distraélos con uno de los grupos atacando por un lado mientras mueves otro por el lado contrario. Nunca falla.



▲ Investiga todas las posibilidades de cada estructura a tu servicio. Recuerda que de la investigación en tecnología dependen las mejoras de las unidades y el acceso a otras más poderosas. Si quieres ver a tus robot de servicio construyendo esta estructura, tendrás que haber agotado toda tu tecnología.

Kohan II. Kings of War

No pierdas la cabeza

Vale, vale, no te preocupes, que ya sabemos lo que pasa. Te has hecho un lío con las compañías, los recursos, los edificios... Deja de sudar y relájate, que con estos consejos que hemos preparado para ti, lo vas a tener todo mucho más claro...



▲ Construye puestos de guardia lo más cerca posible de las minas para protegerlas. En casi todos los casos, el enemigo dirigirá sus patrullas exploradoras con las órdenes claras de destruir cualquier estructura que encuentren en su camino. Los puestos de guardia construidos te permitirán destinar tus tropas a otra cosa y mantener seguros tus recursos.



▲ Descubre la localización de las guaridas de monstruos o de los templos, y conquístalos. No sólo te ayudarán a llenar tus arcas con una buena cantidad de recursos extra, al apoderarte de los tesoros que puedan esconder, sino que además te van a proporcionar otros bonus, como una compañía de máquinas de asedio completamente gratis, por ejemplo.



▲ Realiza un diseño de las compañías con la vista puesta en que resulten más efectivas. Una buena opción es combinar lanzadores con infantería pesada, por ejemplo, para que tus arqueros disparen desde la retaguardia al tiempo que los piqueros resisten los duros embates del enemigo. Sé creativo, y no te conformes con las compañías prediseñadas.



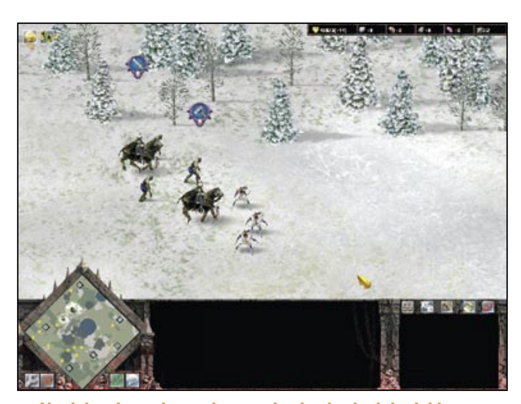
▲ Siempre que te sea posible, incluye un héroe como capitán de cada compañía. La cercanía de su superior hará que los soldados sean mucho más duros. Además, es muy importante que tengas en cuenta que cuanto más cerca de una de tus ciudadelas se produzcan los enfrentamientos, más alta será la moral de la tropa y más difícil resultará que huya.



▲ Planifica bien todos tus recursos para fortificar la base de tus ejércitos cuanto antes. Bien es sabido que es mucho más difícil tomar una base firmemente amurallada y en realidad no supone tanto gasto en lo que se refiere a recursos. Por lo tanto, fortificar debe ser tu primera prioridad. Y eso sí, la segunda, construir los edificios que proporcionan recursos.



▲ Pon una atención especial en que el abastecimiento de los recursos no resulte negativo. Ten en cuenta que es bastante fácil que acabes arruinando tu economía si te dedicas a reclutar unidades que más tarde no vas a poder mantener. Y no olvides en ningún momento que en este juego tienes que pagar por cada compañía que poseas.



▲ No dejes de explorar el mapa desde el principio del juego y constantemente. Alrededor de la ciudadela encontrarás las minas, imprescindibles para hacerte con recursos, y algo más alejados encontrarás otros puntos calientes especialmente valiosos. Además, te servirá para mantener a raya al enemigo, al destrozar sus emplazamientos en campo abierto.



▲ Orienta la investigación tecnológica para compensar los puntos flacos de tu civilización. Si eres humano, por ejemplo, tendrás una economía fuerte, así que quizá te interese invertir en armamento. Si por el contrario, eres No Muerto, lo más probable es que invertir para mejorar tu capacidad económica deba ser tu prioridad.



¡Esto tiene truco!

¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones imaginativas para los juegos más difíciles siempre puedes hacer uso de un... llamémoslo "camino alternativo". El que te "abren" las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos en estas páginas.



GANGLAND
Que parezca un accidente...



En medio de una partida, entra en la consola de trucos con la tecla **[º]** y escribe cualquiera de los siguientes códigos:
Nota: Sólo funcionan en la versión 1.1 o posteriores.

- **cheat wowitsgreattobetheboss:** Modo dios.
- **cheat needmorelead:** 1000 unidades de cada cosa.
- **cheat kidiseeeverything:** Sin la neblina de las guerras.
- **cheat youbetterpay:** 100,000 en efectivo.



HIDDEN & DANGEROUS 2
Trucos variados...

Pulsa la tecla **[º]** para abrir la consola de trucos, en la que escribir alguno de estos códigos:

- **heal 1:** Curarás a todos los miembros vivos del equipo.
- **happyammo 1:** Munición infinita.
- **happyammo 0:** Dejarás de tener munición infinita.
- **sniper 1:** La habilidad de disparo de todo tu equipo se elevará al 100% y sin retroceso alguno.
- **sniper 0:** Desaparece la habilidad anterior.
- **hydroshock 1:** Los disparos de tu equipo matan instantáneamente.
- **hydroshock 0:** Deaparece la habilidad anterior.

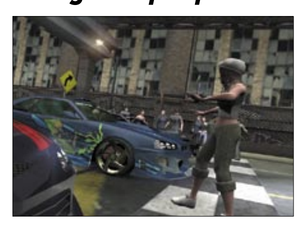
HITMAN: CONTRACTS
Asesino tramposo

Estos trucos no necesitan escribirse en la consola de trucos. Haz una copia de seguridad y usa un editor de textos para abrir el archivo **hitmancontracts.ini**, inserta la línea **"EnableCheats 1"** (sin las comillas). Entonces, ya dentro de cualquier partida, pulsa a la vez las teclas **[SHIFT]** y **[ESC]**, para que se abra el menú de trucos. Navega por él con las teclas de dirección arriba y abajo, y usa las teclas derecha e izquierda para seleccionar, en cada opción, un 1, para activar, o un 0 para desactivar cada código:

- **IOIRULEZ:** Modo dios.
- **IOIPOWER:** Modo con una fuerza extraordinaria.
- **IOILEPOW:** Una carga letal.
- **IOIHITLEIF:** Salud del agente 47 al máximo.
- **IOIGRV:** Modo sin gravedad.
- **IOIHITALI:** Modo boxeo.
- **IOIER:** Una bomba.
- **IOISLO:** A cámara lenta.



NEED FOR SPEED UNDERGROUND
Consigue lo que quieras



Entra en el menú de estadísticas, pulsa la tecla de retroceso y, en el menú principal, pulsa **[SUPR]** y ya podrás escribir cualquiera de los códigos que te damos a continuación:

- **driftdriftbaby:** Desbloquea todos los circuitos de derrape.
- **allmylvloneparts:** Se desbloquearán todas las partes posibles del Nivel 1.
- **seemylvl1parts:** Desbloquea todas las mejoras estéticas que aparecen en el Nivel 1.
- **allmylvl2parts:** Desbloquea todas las partes del Nivel 2.
- **seemylvl2parts:** Desbloquea todas las mejoras estéticas que aparecen en el Nivel 2.
- **Gimmesomecircuits:** Desbloquea algunos circuitos.
- **Gimmesomesprints:** Desbloquea todos los Circuitos Rápidos del juego.

EL TRUCO DEL LECTOR
CIVILIZATION III
Todo el oro que quieras...

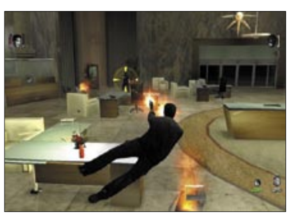


Como este truco supone editar una línea del juego, Yolanda nos recuerda a todos la importancia de hacer antes de nada una copia de seguridad. Además, este truco sólo funciona en las versiones del juego anteriores a la versión v1.16f.
Con un editor de textos (como el Bloc de Notas de Windows), abre el archivo "script.slc", que se encuentra en la carpeta "\ctp_data\default\gamedata". Al final del texto, añade las siguientes líneas:

```
trigger 'DOR_T_Give_Gold'
when (IsHumanPlayer(g.player)
&& (player.1.gold<=200000))
{
AddGold(g.player,1000000);
}
```

Ahora, disfruta de tener más oro que el propio Rey Midas.

Yolanda Raposeiras (Madrid)



EL JUEGO DEL MES
STARTOPIA

en el DVD Micromanía



PARA PODER USAR EL TRUCO

Este truco usa la tecla [SHIFT] derecha, así que como esta tecla se utiliza en el juego para el movimiento de cámara, primero habilitaremos el uso de trucos: mantén pulsada la tecla [F11] y escribe "RSHIFT". Aparecerá un mensaje si lo haces bien.

ELIGE LA VELOCIDAD DE JUEGO

Mantén pulsada [F11] y escribe "RSHIFTSPEEDUP". Te aparecerán dos mensajes. Ahora, si mantienes pulsada [SHIFT] (derecha) y la tecla [>], el juego irá más rápido. Cuanto más lo mantengas pulsado, más rápido. Si al contrario, pulsas [<], la velocidad se reducirá y si pulsas [L], volverás a la velocidad normal.

ACCEDE A TODAS LAS MISIONES

Antes de nada, haz una copia de seguridad. Para poder seleccionar cualquier misión del juego, abre el archivo \Startopia\Profiles\Name\[NOMBRE DEL JUGADOR].stq con un editor de textos y cambia el número que verás, "0000015E" por la cifra "09".

S

SACRED: LA LEYENDA DEL ARMA SAGRADA
Experiencia infinita con Seraphim

Si ya has conseguido un nivel en torno a 20, ya te has hecho con unas buenas alas (o algún otro tipo de equipamiento), dispones de la capacidad de acabar con los enemigos con un nivel más bajo, y además ya te has hecho con la habilidad "Conversión", entonces prepárate, que puedes conseguir la experiencia infinita. Hazlo de este modo: Elige la habilidad **"Conversión"** sobre un enemigo que encuentres, más o menos debilucho, a cierta distancia, asegurándote de que no hay ningún otro enemigo rodeándolo. Acércate a él con el equipamiento especial **"equipado"** y el enemigo morirá, pero se te acumulará la experiencia una y otra vez. Sumará experiencia todo el tiempo que quieras hasta que te alejes del enemigo lo suficientemente lejos como para dejar de verlo, o hasta que mates a otro enemigo.
Nota: Este truco funciona solamente con versiones anteriores a la v. 1.5, no con las posteriores.

T

TRUE CRIME: STREETS
Desbloquea el modo Asesino a Sueldo

Para conseguir este modo tan especial, que te aportará una nueva forma de diversión, tienes que finalizar el juego en tres ocasiones, cada una con uno de los tres finales diferentes.

EL TRUCO DEL MES

DOOM 3 Un infierno más templado

Aquí tienes un listado exhaustivo de trucos. En general, para anular sus efectos basta con volver a escribirlos. Algunos son bastante curiosos, pero no te aconsejamos usarlos si aún no has completado el juego. El valor 1 activa ciertos efectos, mientras que el 0 los desactiva.

Para escribir cualquiera de los códigos, haz aparecer la consola de trucos con [Control] + [Alt] +[\]. Para abrir la consola pulsando sólo [\] la próxima vez, teclea lo siguiente: com_allowConsole 1







TRUCOS:
- god: Modo indestructible. Deberás reactivarlo en cada nuevo nivel.
- kill: Suicidio.
- killmonsters: Mata a todos los enemigos del nivel en el que estás.
- noclip: Te permite atravesar paredes y objetos sin límites.
- notarget: La mayoría de enemigos no serán capaces de detectarte.
- give all: Te da todas las armas y te carga con el máximo de munición y armadura.
- give ammo: Munición al máximo de todas las armas que poseas.
- give armor: Armadura al máximo.
- give berserk: Activa el modo Berserk.
- give health: Pone tu salud al máximo.
- give invis: Te hace invisible.

PARA CONSEGUIR CADA ARMA:
- give weapon_flashlight: Linterna.
- give weapon_pistol: Pistola.
- give weapon_shotgun: Recortada.
- give weapon_machinegun: Metralleta.
- give weapon_handgrenade: Granada.
- give weapon_chaingun: Gran ametralladora.
- give weapon_plasmagun: Cañón de plasma.
- give weapon_rocketlauncher: Lanzacohetes.
- give weapon_chainsaw: Sierra mecánica.
- give weapon_bfg: BFG9000.
- give weapon_soulcube: Cubo de Almas.

ACCESO A MAPAS DEL JUEGO INDIVIDUAL:
map [nombremapa]: Por ejemplo; map game/cpuboss.
- game/mars_city1: 01- Mars City.
- game/mc_underground: 02- Subterráneo de Mars City.
- game/mars_city2: 03- Mars City 2.
- game/admin: 04- Administración.
- game/alphalabs1: 05- Laboratorios Alfa, sector 1.
- game/alphalabs2: 06- Laboratorios Alfa, sector 2.
- game/alphalabs3: 07- Laboratorios Alfa, sector 3.
- game/alphalabs4: 08- Laboratorios Alfa, sector 4.
- game/enpro: 09- Planta EnPro.
- game/commoutside: 10- Transferencia de Comunicaciones.
- game/comm1: 11- Comunicaciones.
- game/recycling1: 12- Puente Monorraíl.
- game/recycling2: 13- Reciclado, sector 2.
- game/monorail: 14- Monorraíl.
- game/delta1: 15- Laboratorios Delta, nivel 1.
- game/delta2a: 16- Laboratorios Delta, nivel 2a.
- game/delta2b: 17- Laboratorios Delta, nivel 2b.
- game/delta3: 18- Laboratorios Delta, nivel 3.
- game/delta4: 19- Laboratorios Delta, nivel 4.
- game/hell1: 20- Infierno.
- game/delta5: 21- Complejo Delta.
- game/cpu: 22- Procesador Central.
- game/cpuboss: 23- Procesador Central (Jefe).
- game/site3: 24- Sitio 3.
- game/caverns1: 25- Cavernas, área 1.
- game/caverns2: 26- Cavernas, área 2.
- game/hellhole: 27- Excavación Principal.

MAPAS MULTIJUGADOR:
- game/mp/d3dm1: 1- Tomiko Reactor.
- game/mp/d3dm2: 2- Delta Lab.
- game/mp/d3dm3: 3- Frag Chamber.
- game/mp/d3dm4: 4- The Edge 2.
- game/mp/d3dm5: 5- Lights Out.

MAPAS DE TESTEO:
- game/pdas: Una habitación con todos los PDA's y video CD's.
- testmaps/test_box: Una habitación para cargar personajes y objetos.
- testmaps/test_boxstack: Una pila de cajas, para probar la física del juego.
- testmaps/test_lotsaimps: Una gran horda de Imps. Test de estrés gráfico.

PARA QUE APAREZCA CADA PERSONAJE U OBJETO DEL JUEGO JUNTO A NOSOTROS:
- Zombie gordo: spawn monster_zombie_fat.
- Zombie con la chaqueta naranja: spawn monster_zombie_maint.
- Zombie de la motosierra: spawn monster_zombie_commando_cgun.
- Zombie del tentáculo: spawn monster_zombie_commando.
- Demonio Imp: spawn monster_demon_imp.
- Demonio Pinky: spawn monster_demon_pinky.
- Demonio Trite: spawn monster_demon_trite.
- Demonio Maggot: spawn monster_demon_maggot.
- Demonio Hellknight: spawn monster_demon_hellknight.
- Demonio Tick: spawn monster_demon_tick.
- Demonio Arch-Vil: spawn monster_demon_archvile.
- Demonio Mancubus: spawn monster_demon_mancubus.
- Demonio volador: spawn monster_flying_cacodemon.
- Pistola: spawn weapon_pistol.
- BFG 9000: spawn weapon_bfg.
- Escopeta: spawn weapon_shotgun.
- Motosierra: spawn weapon_chaingun.
- Metralleta: spawn weapon_machinegun.
- Lanzador de cohetes: spawn weapon_rocketlauncher.
- Rifle de plasma: spawn weapon_plasmagun.
- Cubo de Almas: spawn weapon_soulcube.
- Demonio Cyberdemon: spawn monster_boss_cyberdemon.
- Demonio cherub (bebé con cuerpo de insecto): spawn monster_demon_cherub.
- Demonio Imp al acecho: spawn monster_demon_imp_crawler.
- Demonio Imp al acecho 2: spawnmonster_demon_imp_crawl_armdoor.
- Demonio revenant: spawn monster_demon_revenant.
- Demonio lostsoul, (volando bajo): spawn monster_flying_lostsoul.
- Zombie Bernie! (ardiendo): spawn monster_zombie_bernie.
- Zombie esqueleto: spawn monster_zombie_boney.
- El Guardian: spawn monster_boss_guardian.
- Homúnculo azul del Guardian: spawn monster_boss_guardian_spawner.
- Espías del guardian. spawnmonster_boss_guardian_seeker.
- Maleficio (cinemática): Spawn monster_boss_maledict_cinematic.
- Sabaoth: spawn monster_boss_sabaoth.
- Vagary: spawn monster_boss_Vagary.
- Campbell con el BFG: spawn char_campbell_bfgcase.
- Científico Betruger: spawn char_betruger.
- Consejero Swann: spawn char_swann.
- Cambell: spawn char_campbell.
- spawns a hazard suit scientist: spawn char_hazmat.
- Campbell con el BFG (2): spawn char_campbell_bfg.
- Guardia armado: spawn_marscity_marine_helmet_p90_walking.
- Guardia con una pistola: spawn_char_security_goggles_pistol.

Envíanos tus trucos



Si has descubierto algún truco y quieres que lo publiquemos, envíanos un e-mail a codigosecreto@micromania.es o una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
Si un truco es seleccionado pasarás a formar parte del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta exclusiva.

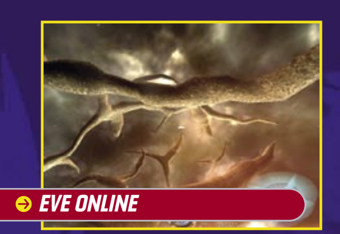
LOS MEJORES JUEGOS DE ROL ONLINE MASIVO


STAR WARS GALAXIES


EVERQUEST

ULTIMA ONLINE


LA PRISIÓN


EVE ONLINE


DARK AGE OF CAMELOT


HORIZONS. EMPIRE OF ISTARIA

JUEGOS DE ROL ONLINE MASIVO

¿EN QUÉ MUNDO JUEGAS?

Internet es la puerta a otros mundos, en los que puedes unirte a otros jugadores del resto del mundo y participar en todo tipo de misiones, desde acabar con míticos y monstruosos dragones, hasta hacerte con el trono del reino... Es en los juegos de rol online, por supuesto.

Cada vez son más los jugadores que apuestan por los juegos online y deciden crear un personaje para explorar con él un mundo persistente "habitado" por muchos otros jugadores. De hecho, esperamos varios de estos títulos de este género para el nuevo trimestre... pero antes de decidir dónde vamos a pasar los próximos meses de nuestra vida virtual, no estará de más que echemos un vistazo a los juegos que ya existen y a los que están por venir para valorar cuál se adapta (o adaptará) mejor a nuestras expectativas.

¿QUÉ ES UN MMORPG?

Literalmente, hablamos de un juego multijugador de rol, sin límite de número de jugadores, y que se juega online en un mundo persistente. El rol implica que cada personaje tiene unas características que dependerán de las decisiones tomadas y que al tiempo le permitirán ir evolucionando y "mejorando" poco a poco.

El hecho de que se trate de mundos persistentes, uno de sus grandes atractivos, supone que el mundo de juego, que se ejecuta en servidores independientes, seguirá ahí, y seguirán pasando cosas, tras desconectarnos. Cada vez que entremos podemos hallar que todo ha cambiado...

Otra peculiaridad del género es que el objetivo de los juegos no siempre está tan cla-

EL MEJOR ROL ONLINE

El reto tecnológico y las necesidades de mantenimiento han limitado el lanzamiento de un mayor número de juegos de rol online. Sin embargo, el género cuenta con millones de seguidores en todo el mundo que valoran la libertad y la constante actualización que ofrecen.

EVERQUEST

Compañía: Sony Online Entertainment · Distribuidora: Ubisoft · Precio: A consultar · Cuota mensual: 9.89 $/mes · Expansiones: The Ruins of Kunark; Scars of Velious; Shadows of Luclin; The Planes of Power; The Legacy; Lost Dungeons of Norrath; Gates of Discord; Omens of War · Año: 1999 · No comentado en Micromanía.

Tras cinco años en el mercado sigue mereciendo la pena explorar este mundo mágico lleno de criaturas fantásticas y que no deja de crecer gracias a las expansiones que sigue ofreciendo. Para sobrevivir nuestro personaje debe hacerse cada vez más poderoso combatiendo o realizando misiones... Aunque puedes aventurarte en solitario, no te lo recomendamos: te perderías la mayoría sus secretos. Lo mejor de este juego son las aventuras en grupo, que a veces tardan horas en llevarse a cabo. En ellas, cada personaje tendrá asignada su misión dependiendo de sus características: un experto en lucha cuerpo a cuerpo siempre necesitará un clérigo a su lado...



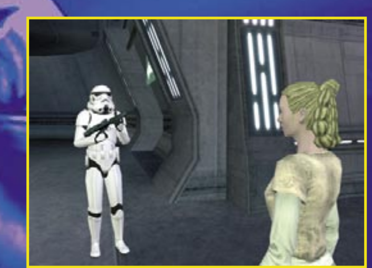


Infomanía

Ambiente: Fantástico · Razas: 12, (Bárbaros, Elfos Oscuros, Enanos, Eruditos, Gnomos, Medio-elfos, Medianos, Alto Elfo, Humanos, Ogros, Trolls y Elfos del Bosque) · Personalización del personaje: Sí, (limitada) · Dificultad: Alta · Evolución: Basada en niveles, hasta nivel 60. Con la nueva expansión hasta 70 · Entorno: 3D · Estilo: Competitivio en nivel y juego en grupo · Comercio: Sí, (limitado) · Idioma: Inglés · Web oficial: http://www.station.sony.com/everquest

STAR WARS GALAXIES

Compañía: Sony Online Entretainment/ Verant Interactive · Distribuidora: Proein · Precio: N/D · Cuota mensual: 14.99 $/mes · Expansiones: Star Wars Galaxies: The Jump to Lightspeed (15 octubre 2004) · Año: 2003 · Puntuación en MM: 80 · Comentado en MM: 108





Basado en la legendaria saga cinematográfica, el juego se desarrolla durante la Guerra Civil Galáctica. Nuestro personaje puede explorar el universo de "Star Wars", poblado por rebeldes, seguidores del imperio y razas de todo tipo, además de participar en aventuras y combates. La forma de jugar depende en buena parte de la raza, la facción y la profesión que se elija: la meta de muchos es convertirse en un poderoso caballero Jedi; aunque otros tal vez prefieran ser uno de los numerosos cazarecompensas. Tras su primer año online, gran parte de los errores iniciales han sido corregidos y el juego es ahora más sólido. Con su imminente expansión podremos lanzarnos a la conquista del espacio.

Infomanía

Ambiente: Ciencia Ficción · Bandos: 3, Alianza Rebelde, Imperio y Hutt (criminal). (también permite ser neutral) · Razas: 8; Humano, Bothan, Mon Calamari, Rodian, Trandoshan, Twilex, Wookie, Zabrak · Personalización del personaje: Sí, (muy completa) · Dificultad: Moderada · Evolución: A través de las profesiones y habilidades · Entorno: 3D · Estilo: Depende del perfil del personaje y el combate · Comercio: Sí, (sin límite) · Web: http://starwarsgalaxies.station.sony.com

ULTIMA ONLINE

Compañía: Origin Systems · Distribuidora: Electronic Arts · Precio: 24 € · Cuota mensual: 9.89 $/mes · Expansiones: The Second Age ; Renaissance ; Third Dawn; Lord British Revenge; Age of Shadows; Samurai Empire (fin 2004) · Año: 1997 · No comentado en Micromanía.

El primer gran juego del género sigue contando, siete años después, con muchos seguidores que lo consideran el mejor, y eso pese a que gráficamente está muy por debajo de sus sucesores. Sus estupendas expansiones tienen mucho que ver con ello. La forma de sobrevivir en el mundo fantástico medieval de la serie depende de la configuración de habilidades de cada personaje, en lo que el juego es muy flexible. Con un componente social importante y habilidades comerciales, es sin duda uno de los juegos en los que la presencia del rol es más clara.





Infomanía

Ambiente: Fantástico · Personalización del personaje: Sí · Evolución: A través de las habilidades, (experiencia) · Entorno: Mapas 2D perspectiva isométrica · Estilo: Depende enormemente del desarrollo de habilidades elegido, pero, a diferencia de otros juegos, la evolución del personaje no tiene porque ser el objetivo último · Comercio: Sí, (el sistema económico y las habilidades de comercio entre jugadores son uno de los puntos fuertes del juego) · Web oficial: http://www.uo.com

ro como en los juegos tradicionales. Casi siempre, el objetivo final es sobrevivir y llegar a ser alguien poderoso y con un nombre dentro de la comunidad. Y eso se consigue a través de retos: obtener un objeto, viajar a cierto sitio, mejorar alguna habilidad, luchar con cierto monstruo... Y todo esto, además, no lo hacemos solos. Miles de jugadores intentan sobrevivir en esos mundos y están ahí, a veces para ayudar, y otras como enemigos. Los chat que incluyen estos juegos nos permiten hablar con gente de todo el mundo para conseguir aliados en el juego e incluso, ¿por qué no?, buenos amigos en la vida real.

Con ojos críticos, el gran inconveniente de estos juegos está en la necesidad de abonar una cuota mensual. Es decir, además de comprar el juego, que suele rondar los 49.95 €, tenemos que pagar entre 10 y 15€ mensuales para poder jugar.

El tiempo de juego en un mundo persistente es superior al de los juegos tradicionales. Hay quien lleva años con un MMORPG y sigue descubriendo cosas nuevas

UN GÉNERO CON HISTORIA

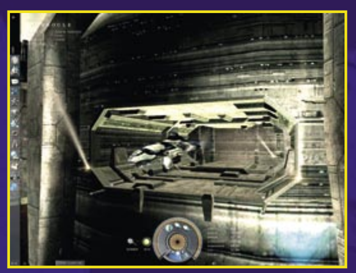
En los años 90, el éxito de juegos multijugador como «Diablo», sentaron las bases para que en 1997, Origin, lanzase el que sería el pilar de todos los MMORPG actuales: «Ultima Online». La apuesta era arriesgada, pues sus gráficos 2D no podían competir con juegos como «Quake» y, el hecho de que sólo se jugase online, parecía una limitación insalvable... ▶▶

LA PRISIÓN




➲ **Compañía:** Serving Online Worlds ➲ **Distribuidora:** Serving Online Worlds
➲ **Precio:** Descarga gratuita y cuenta por 6 € que ofrece 30 días de conexión gratuita
➲ **Cuota mensual:** 5.99 € /mes ➲ **Expansiones:** La Fuga de Don Vitto; Carlito Brygante y el testículo único de poder ➲ **Año:** 2001 ➲ **Puntuación en MM:** 93 ➲ **Comentado en MM:** 69

Alejándose en buena medida de la temática habitual de otros juegos del género, «La Prisión» nos propone sobrevivir en una peculiar prisión de máxima seguridad en la que, tanto presos como funcionarios, están sucumbiendo a la corrupción del capo Carlito y pasan a formar parte de la legión de peligrosos zombis putrefactos que campa a sus anchas. Para ello, nuestro personaje tendrá que evolucionar mediante el combate, la consecución exitosa de misiones y la mejora de sus habilidades. El objetivo es hacerse más poderoso... y mejor no hacerlo solo. Muy alejado de lo que fue en sus principios, el juego combina los atractivos básicos de los mundos persistentes con una ambientación más real y una comunidad 100% española.

EVE ONLINE

➲ **Compañía:** CCP Games ➲ **Distribuidora:** No ha sido distribuido en España
➲ **Precio:** Puede descargarse desde la web oficial: www.eve-online.com y comprar una cuenta por 19.95 $ que incluye 30 días de conexión gratuita ➲ **Cuota mensual:** 14.95 $/mes
➲ **Expansiones:** Tech Level 2 ➲ **Año:** 2003 ➲ **No comentado en Micromanía**

En este juego nos convertimos en el capitán de una nave espacial que se mueve en un inmenso universo que está formado por más de cinco mil sistemas solares. Una vez más, nuestro objetivo es hacer evolucionar, en este caso tanto a nuestro personaje, como a su nave. Lo que hagamos una vez dentro, es cosa nuestra, pero las "malas acciones" se pagan y no será raro que pongan precio a nuestra cabeza. Aunque la exploración o el comercio son importantes, en el universo de «Eve», sin duda debemos estar preparados para el combate; sobre todo contra otros jugadores ya que las batallas entre las corporaciones de jugadores están al orden del día y ¡cuidado! porque podremos morir.

DARK AGE OF CAMELOT

➲ **Compañía:** Mythic Entertainment ➲ **Distribuidora:** No distribuido en España ➲ **Precio:** Descarga desde su web oficial con la expansión «New Frontiers» y 7 días de conexión gratis.
➲ **Cuota mensual:** 12 $/mes ➲ **Expansiones:** Shrouded Isles ; Trials of Atlantis; Foundations; New Frontiers; Catacombs (Finales 2004) ➲ **Año:** 2001 ➲ **No comentado en Micromanía.**



El reino del Rey Arturo se ha dividido en tres que están en plena guerra. Además de luchar contra enemigos que sobrepasan en su IA a los de otros juegos, y de explorar el mundo, el juego propone como baza fundamental los combates contra otros jugadores, dentro del enfrentamiento entre reinos. Así que hay que pensárselo bien porque será decisiva la facción o reino que elijamos al crear al personaje. Éste es también en cierta forma su punto débil, para aquellos que prefieren jugar de un modo más tradicional, agrupándose para luchar contra los malos o buscando aventuras en los "calabozos", pues jugado así resulta más aburrido que otros juegos del género.



HORIZONS EMPIRE OF ISTARIA

➲ **Compañía:** Artifact Entertainment ➲ **Distribuidora:** Atari
➲ **Precio:** Aparece en la serie Best Of de Atari por 19.95 €
➲ **Cuota mensual:** 12.95 $/mes ➲ **Expansiones:** No
➲ **Año:** 2003 ➲ **No comentado en Micromanía.**

En el mundo de Istaria nos alejamos de los típicos combates o misiones para ganar experiencia. Aquí, el mundo cambia en función de lo que hacemos y el componente social y de rol. El sistema de profesiones, comercio y construcción de objetos están más desarrollados que en otros juegos. Y por supuesto, ofrece posibilidades de aventura, viajar entre ciudades o incluso jugar como un dragón.




El pago de una cuota mensual se ve compensado por periódicas actualizaciones, en las que los equipos de desarrollo van introduciendo numerosos añadidos

▸▸ Pero en seguida demostró que jugar en un mundo con otros jugadores "reales" era enormemente adictivo.

A pesar de su éxito, tuvieron que pasar dos años para que, en 1999, Sony contratacase con el no menos conocido «Everquest». Su gran novedad era el salto a las 3D, con unos escenarios espectaculares, además del primer sistema de razas. Más orientado al combate y la consecución de variadas misiones, «Everquest» triunfó y se convirtió en el MMORPG con mayor número de jugadores.

En el año 2000, por primera vez una compañía española, Dinamic, lanza «La Prisión», alejándose además de la ambientación medieval fantástica típica. Aunque lejos del éxito esperado, tras pasar por varias compañías y cambiar por completo su planteamiento inicial, sigue contando con jugadores hoy en día.

En 2001 sale al mercado «Anarchy Online», distinto y bien planteado pero, sus numerosos bugs le impiden acercarse al éxito de «Ultima» y «Everquest», que ya cuentan con varias expansiones. En ese año nace también «Dark Age of Camelot», compitiendo en igualdad de condiciones con los títulos de más éxito y superándolos en muchos aspectos.

En ese momento muchas compañías se lanzan al desarrollo de nuevos títulos;

COMPARA Y ELIGE TU JUEGO DE ROL

	ULTIMA ONLINE	EVERQUEST	LA PRISIÓN	DARK AGE OF CAMELOT	HORIZONTS EMPIRE OF ISTARIA	STAR WARS GALAXIES	EVE ONLINE
AMBIENTACIÓN	Fantástico medieval	Fantástico	Realista - Prisión	Fantástico- Mitológico	Fantástico	Ciencia Ficción	Ciencia Ficción - Militar Simulación
IDIOMA	Inglés	Inglés	Español	Inglés	Inglés	Inglés	Inglés
PEGI/ADESE	+16	+12	Sin clasificar	+13	+12	+12	+12
DIFICULTAD	Elevada	Elevada	Moderada	Moderada	Asequible	Moderada	Moderada
AÑO	1997	1999	2000	2001	2003	2003	2003
EXPANSIONES	5 + 1 en desarrollo	7 + 1 en desarrollo	2	4 + 1 en desarrollo	No	1 en desarrollo	1
PRECIO	24 €	A consultar (4,99 $ online)	6 €	49,95 €	19,95 €	49,95 €	19,95€
CUOTA MENSUAL	9,89 $	9,89 $	6 €	12 $	12,95 $	14.99 $	14,95 $
CALIDAD GRÁFICA	Media	Alta	Media	Alta	Media	Alta	Alta
ENTORNO	2D	3D	3D	3D	3D	3D	3D
PERSPECTIVAS DE CÁMARA 1ª/3ª PERS.	No	Sí	No	Sí	Sí	Sí	No
GENERADOR DE PERSONAJES	Medio	Detallado	Medio	Detallado	Medio	Muy detallado	Medio
GENERADOR DE NOMBRES ALEATORIO	Sí	Sí	No	No	No	Sí	Sí
FACCIONES/REINOS	4 (sólo funcionan en Felucca)	Múltiples	1	3	1	3	Múltiples
RAZAS	Personalible	13	10 (según delitos)	18	10	8	5
CLASES/PROFESIONES	Personalizable	14	Personalizable	38	Personalizable	7 primarias / 26 híbridas	Personalizable
ENFRENTAMIENTO ENTRE JUGADORES	Sí (limitado)	Sí. (limitado)	Sí (limitado)	Sí (fundamental)	No	Sí. (limitado)	Sí (fundamental)
INTELIGENCIA ARTIFICIAL	Muy limitada	Limitada	Limitada	Avanzada	Media	Media	Media
MISIONES/QUEST	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
SERVIDORES	EE.UU./Europa	EE.UU./Europa	EE.UU.	EE.UU./Europa (no compatibles)	EE.UU./Europa/Asia (no compatibles)	EE.UU./Europa	EE.UU./Europa
LAG/CONECTIVIDAD	Aceptable	Buena	Buena	Buena	Regular	Buena	Buena
NÚMERO DE TIPO DE PERSONAJES	Indefinido	8	3	8	5	8	3
AYUDA ONLINE	Sí	Sí	Sí	No	No	Sí	Sí
TUTORIAL EN EL JUEGO	No	Sí (recomendable hacerlo)	No	No	No	Sí (recomendable hacerlo)	Sí (limitado)
ATENCIÓN AL CLIENTE	Normal	Buena	Buena	Normal	Mejorable	Mejorable	Muy buena
COMUNIDAD HISPANA	Presencia baja	Presencia media	Presencia muy alta	Presencia media	Presencia baja	Presencia media	Presencia baja
TIEMPO DE APRENDIZAJE	Lento	Normal	Normal	Lento	Normal	Normal	Lento

NUESTROS MUNDOS FAVORITOS

Cada juego es un mundo... y nunca mejor dicho. Cada uno de estos juegos tiene algo que lo hace único, pero si hemos de elegir sólo tres nos quedamos con:

» EVERQUEST: Para nosotros, es el más divertido en su parte de aventura. Especialmente recomendable para todos aquellos que disfrutan jugando en equipo, pues para llegar a algunos sitios o para enfrentarse a determinados monstruos, será necesario formar parte de un grupo cuanto más numeroso mejor. Y lo más normal es acabar todos saliendo de allí a la carrera...

» DARK AGE OF CAMELOT: El tiempo ha pasado y se nota. Sus misiones son más dinámicas y la inteligencia de los personajes no jugadores supera a los títulos anteriores.

» STAR WARS GALAXIES: Tal vez como MMORPG no aporte nada lo suficientemente novedoso como para inclinar la balanza a su favor, pero es el mundo de Star Wars y contra eso pocos podrán competir.

Y PARA EL FUTURO...

La escasez de juegos en el género de rol online parece llegar a su fin si atendemos al gran número de títulos que están en desarrollo. Nos encontramos con proyectos ambiciosos que esperan atraer la atención de los muchos jugadores online. Quizá, lamentablemente no todos llegarán a España, pero sí los más importantes. Y de todas formas, la mejora de la red de conexiones online y el incremento en las prestaciones del hardware de PC invitan al optimismo con la nueva generación.

WORLD OF WARCRAFT

Compañía: Blizzard / Vivendi Distribuidora: Vivendi Fecha prevista del lanzamiento: Finales 2004 Ambientación: : Universo de la serie "Warcraft" Servidores: Asia, EE.UU. y Europa (no compatibles entre si al lanzamiento) Web oficial: www.worldofwarcraft.com

El juego nos traslada al mismo universo de la serie «Warcraft», unos 4 años después de lo relatado en la expansión «Frozen Throne» de «Warcraft III». Podremos optar entre ocho razas y nueve clases de personajes diferentes, en un mundo enorme que no estará dividido en zonas. Combinará quest, combate y exploración. La jugabilidad de «World of Warcraft», se presenta como una de las mejor diseñadas y completas en el género. El objetivo, es que todos los jugadores puedan encontrar desafíos a su medida, independiemente de su estilo de juego y del perfil de su personaje. Miles de jugadores ya están experimentando desde hace algunos meses su constante evolución, jugando con la beta de testeo, y la mayoría coincide en afimar que será de lo mejor del género.





FINAL FANTASY XI







Compañía: Square Enix / SOE Distribuidora: Ubisoft Fecha de lanzamiento: Septiembre 2004 Ambientación: : Universo "Final Fantasy" Servidores: Asia, EE.UU. y Europa Web: www.playonline.com/ff11us

Nadie esperaba ya poder jugar una nueva versión de «Final Fantasy» en PC y menos con su octava entrega, que llega con más de ocho meses de retraso respecto de su lanzamiento en Japón y EE.UU. Pero, precisamente por el éxito de «Final Fanatasy XI» en aquellos países, Ubisoft se decició a distribuirla aquí. La serie, cuyas múltiples entregas han arrasado en consolas, se ha hecho famosa en el género por su peculiar ambientación y estilo basado en el combate por turnos. «Final Fantasy XI» aparece con la expansión «Rise of Zilart», «Chais of Promathia» y un minijuego,«Tetra Master». La oferta parece muy tentadora.

pero el fracaso cosechado por «Los Sims Online» en 2002, obliga a muchas a replantearse el futuro del género.

No es el caso de Sony, que en 2003 lanza «Galaxies», confiando en la popularidad del universo "Star Wars". Un año despučs, corregidos los "bugs" iniciales, su número de usuarios sigue creciendo y ya está a punto el lanzamiento de su expansión, «Jump to Lightspeed», que permitirá pilotar las naves de "Star Wars".

EL FUTURO YA ESTÁ AQUÍ

Tampoco debemos olvidar, dado condición de juego online y por tanto internacional, que a menudo nacen títulos de gran éxito, como «Ragnarok Online» o la saga «Lineage».

En España los MMRPG están tardando más en asentarse que en otros países, debido al retraso tecnológico en las comunicaciones y a la reticencia de muchos al pago de una cuota mensual. Por eso, las compañías siguen sin tenernos muy en cuenta (muchos juegos ni siquiera salen aquí), por lo que si queremos jugar, debemos hacerlo en inglés y a través de servidores de otros países. Y aún así, os aseguramos que merece la pena.

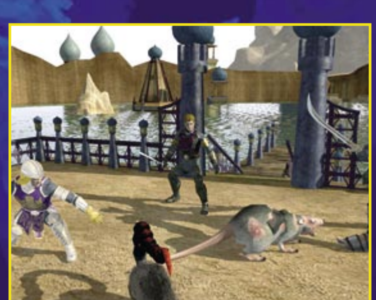
Sin que se pueda hablar de títulos revolucionarios, es posible que en 2004 algún juego nos sorprenda, como «City of Heroes» ya lo ha hecho, y es que entre los juegos que vienen, hay apuestas tan atractivas como «Middle Earth Online», basado en "El Señor de los Anillos", «Matrix Online», la segunda parte del «Everquest», o el esperado «World of Warcraft». Apúntate a jugar. Sólo un último consejo: ¡cuidado, que enganchan, y mucho! I.R.L.

EVERQUEST II

➲ **Compañía:** Sony / Ubisoft ➲ **Distribuidora:** Ubisoft ➲ **Fecha prevista de lanzamiento:** Finales 2004 ➲ **Tipo de ambientación:** : Universo de Norrath («Everquest»)
➲ **Servidores:** En Europa, EE.UU. y Japón ➲ **Web oficial:** http://everquest2.station.sony.com

El juego se presenta como la continuación del «Everquest» original. Se sitúa varios años después del original en una nueva era llamada la Edad del Destino, dentro del mundo de Norrath. Entre sus apuestas estará una poderosa innovación en el aspecto gráfico, acreditada por las impresionantes imágenes de su desarrollo. Podremos elegir entre 16 razas, 24 clases y llegar a un tope de nivel 50. También promete sorprendernos con las novedades en el sistema de combate, los hechizos y la mecánica de las misiones.







En un mundo persistente nunca te encontrarás solo. Miles de jugadores de carne y hueso podrán acompañarte en tus aventuras

MATRIX ONLINE

➲ **Compañía:** Monolith / Warner Bros. G.
➲ **Lanzamiento:** Enero de 2005
➲ **Ambientación:** : Universo de Matrix
➲ **Servidores:** Por determinar ➲ **Web oficial:** www.thematrixonline.com

Este juego nos ofrecerá sobrevivir en el universo de "Matrix". La historia nos situará al final de "Matrix Revolutions" y pretende llegar más lejos de donde lo han hecho las películas en el cine. Se trata de un mundo que todos hemos deseado explorar aunque, por lo que parece en un principio, no habitaremos el mundo real de Sión. En el combate, uno de los puntos fuertes del juego, podremos poner en práctica las artes marciales y aunque no habrá clases predefinidas tendremos un amplísimo árbol de habilidades para hacer evolucionar a nuestro personaje en "Matrix".





MIDDLE EARTH ONLINE

➲ **Compañía:** Turbine Entertainmen / Vivendi ➲ **Distribuidora:** Por determinar
➲ **Fecha prevista del lanzamiento:** 2005 ➲ **Ambientación:** : Mundo de "El Señor de los anillos"
➲ **Servidores:** Por determinar ➲ **Web oficial:** www.meo.com

Todos hemos soñado con que alguien se atreviese a recrear el universo de Tolkien en un juego online y parece que por fin podremos convertirnos en habitantes de la "Tierra Media" como humanos, elfos, enanos o hobbits. Aunque todavía tendremos que esperar, pues ha sufrido algún retraso, se espera que el realismo en la ambientación y en las relaciones con otros personajes sea de alto nivel. Los gráficos apuntan a ser de los más espectaculares entre los MMORPG.





Y además...

D&D ONLINE



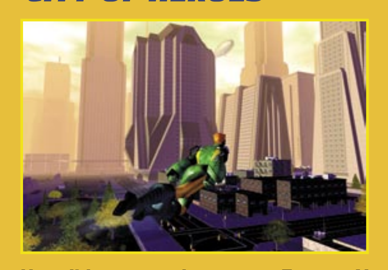
Ya está en desarrollo un juego de rol online que tiene la licencia del célebre universo "Dungeons & Dragons".

ULTIMA X ODDYSSEY



La serie que dio lugar al primer juego de rol online regresa con su estilo clásico y con una tecnología actualizada.

CITY OF HEROES



Ha salido, pero todavía no en España. Y es una lástima porque ¿te imaginas tener como personaje un súper-héroe?

THE SAGA OF RYZOM



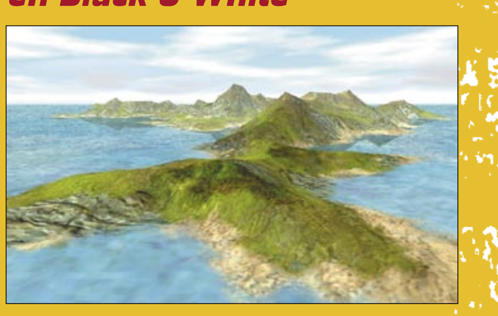
«The Saga of Ryzom» apuesta por la ciencia ficción. El juego está a punto de completar su prometedor desarrollo.

La Nueva Comunidad

¡Bienvenido! Has llegado al paraíso de los juegos, al nirvana de los géneros, a la posada del guerrero... el lugar donde tú mandas y eres el rey. Pide y se te dará. Pregunta y serás contestado. Tuya es esta sección y para ti se mantiene viva. Olvida tus preocupaciones y disfruta de tus juegos favoritos, como siempre soñaste...

Curiosidad

Huevos de Pascua en Black & White



«Black&White» tiene un reloj interno que mide el tiempo de juego. Si llegas a jugar durante más de 10.000 horas –no seguidas, ojo, en total, a ver si a alguno le va a dar un telele–, aparecerá una nueva isla. Y esa isla es... oh, sí, es Hawai. Allí podrás pasarlo bomba bañándote en la lava de los volcanes o simplemente viendo los apartamentos de lujo y las atracciones turísticas que encontrarás desperdigados por toda la isla.

Táctica secreta

Secretos de Estado

Era uno de los secretos mejor guardados en el cuartel general de Massive Entertainment... bueno, vale, tampoco es para ponerse así, pero el caso es que no resulta habitual que las compañías revelen el funcionamiento interno de las tablas de datos en un juego de estrategia. Los desarrolladores de «Ground Control 2» lo acaban de hacer: han puesto al alcance de todo el mundo las tablas y fórmulas que controlan la forma en que las unidades adquieren puntos de experiencia en las batallas. El "asunto" recibe el nombre de Algoritmo XP. Recuerda: la información es poder.

Lo encontrarás en:
http://www.massive.se/upload/XP_Algorithms.doc



Estrategia

Gestión, organización, análisis, administración, táctica... estrategia. ¿Te parecen palabras aburridas? Pues entonces te has equivocado de sección, amigo, porque éste es el sancta-sanctorum de los estrategas y nosotros nos las gastamos así.

Imperium III: Las grandes batallas de Roma

ACTUALIDAD » PARTICIPACIÓN EN «IMPERIUM III»

Nos ocurre a todos, y no hay que avergonzarse. Cuando un juego nos gusta de verdad, nos pasamos el día dando la paliza con la forma en que se podría mejorar. Porque... ¿quién no ha soñado con tener línea directa con Sid Meier o Bill Ropper para poder comentarles personalmente todas nuestras estupendas ideas? Aunque, claro, eso implicaría dominar medianamente el inglés...

El César cuenta contigo

Pues a partir de ahora no necesitarás aburrir a tu perro ni a tu novia, ni mucho menos hablar buen inglés, para que tu voz se oiga en el desarrollo de un juego. Los chicos de FX quieren contar con los aficionados españoles para «Imperium III». Así que si disfrutaste de lo lindo viviendo en primera persona la invasión romana de la península Ibérica, puedes mandarles un mail a **imperivmgbr@fxplanet.com** con tus ideas para la tercera parte de la saga. FX promete informar personalmente a todos los participantes de las novedades que se introduzcan al final en el juego. Más fácil, imposible. Recuerda que «Imperivm III» está en pleno desarrollo pero que su fecha de lanzamiento está prevista para finales de 2004. Estás a tiempo.



▲ En «Imperivm III» se dedica especial atención a las batallas decisivas de la última etapa del Imperio Romano.

La última moda

Del tablero al PC, y vuelta

Los juegos de PC y los de tablero mantienen una relación muy estrecha desde siempre. Algunos de los primeros éxitos de la estrategia en PC, por ejemplo, no eran más que adaptaciones de célebres juegos de tablero, con sus hexágonos y sus centenares de unidades. La fórmula sigue funcionando, como lo demuestran el estupendo «Warhammer 40.000: Dawn of War» o la reciente noticia de que Microsoft hará una versión PC de "Los Colonos de Catán", uno de los mejores juegos de tablero clásicos.

La corriente ha comenzado a invertirse, no obstante, y cada vez son más los juegos de ordenador de los que se presenta una versión en juego de mesa. Los últimos y más celebrados casos han sido los juegos de tablero de «Warcraft», «Civilization» y «Age of Mythology», todos los cuales han obtenido el favor de la crítica especializada en este tipo de juegos. Y, hombre, ya sabemos que donde esté una buena sesión de Battle.net, que se quite todo lo demás, pero no negaréis que ofrecen una alternativa muy interesane para cuando se vaya la luz.

▶ WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR



▶ JUEGO DE TABLERO DE WARCRAFT



Curiosidades

Los mejores mapas del mundo

Las obras de la comunidad «Generals»



Hasta aquí. Terminó el concurso de mapas que Electronic Arts **convocó para «Command&Conquers: Generals» y ahora sólo queda disfrutar con las obras de arte de los tres flamantes ganadores. Con estos mapas podrás sacarle unas cuantas horas más a este fabuloso juego de estrategia.**



Lo encontrarás en:
http://www.eagames.com/official/cc/generals/us/editorial/map_contest_winners.jsp

Lo dijeron Ellos...

Brian Mysliwy, productor de «Empire Earth 2»

Durante los últimos siete años no ha habido realmente nada nuevo en los juegos de estrategia en tiempo real. Es el mismo perro con distinto collar. Esa es la razón por la que la gente sigue jugando a «Age of Kings» o «Starcraft», porque son buenos juegos que funcionan, y que ofrecen lo mismo que los nuevos en realidad.

En «Empire Earth 2» hemos incluido innovaciones diplomáticas y de control de territorios que dan nuevas opciones estratégicas, además de las herramientas como el Citizen Manager o los Planes de Guerra, que permiten gestionar el imperio mucho más fácilmente.

¿Entre realismo y jugabilidad? Jugabilidad, siempre, sin duda. ¡Estamos hablando de juegos!

Cada civilización en «Empire Earth 2» tendrá características específicas y obras que estarán relacionadas con el grupo de países en el que se sitúa. Cada civilización tendrá su propio diseño.

Aventura

Este es el club de los aventureros y si eres un devorador de buenas historias, con tu ingenio y nuestra ayuda conseguirás seguir la pista a esos enigmas que te traen de cabeza.

Aventuras, películas y literatura

OPINIÓN / ACTUALIDAD **NOVEDADES EN EL GÉNERO**

La revolución del DVD está a punto de entrar de lleno en el mundo de las aventuras. En el Reino Unido, «Sherlock Holmes y el Pendiente de Plata» se va a vender junto a la película "Sherlock Holmes y el Arma Secreta". No sabemos si aquí ocurrirá lo mismo, pero se trata de una excelente iniciativa, pues el filme sirve para ambientar la aventura y conocer al protagonista. ¿Te parece una buena idea, o sería mejor incluir extras relacionados sólo con los videojuegos? Envíanos tu opinión al buzón de La Comunidad.



Un escritor para Agatha Christie

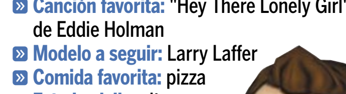
Ya hemos comentado en números anteriores que The Adventure Company va a realizar cinco aventuras basadas en novelas de Agatha Christie. Pues acabamos de saber que los guiones estarán a cargo del veterano escritor Lee Sheldon, un afamado guionista de series como "Star Trek: La Nueva Generación" o "Se ha Escrito un Crimen". También ha participado en el guión del juego «URU: Ages beyond Myst». Su abultado currículo garantiza un argumento a la altura de las novelas. Ve quitándole el polvo a tu gorra de pensar...

Conoce a Larry Lovage

Pequeño, pero matón

Larry Lovage, sobrino del mítico Larry Laffer, llega dispuesto a ligarse a todas las chicas en «Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude». Cree que hacerse famoso le servirá para encontrar novia –con esa percha, lo dudamos–, así que nos ha desvelado sus datos personales, para que le vayas conociendo...

- **Fecha de nacimiento:** 28 de febrero de 1979
- **Estudios:** gerente de hostelería
- **Altura:** 1 metro y 49 centímetros
- **Peso:** 59 Kilos
- **"Medidas":** 7.6 centímetros
- **Le excitan:** Los sobacos... (¿en serio?).
- **Le "desinfla":** las salchichas y Charlie Daniels
- **Aficiones:** (Inconfesables) y coleccionar objetos de "Los Pequeños Pillos"
- **Película favorita:** "La Gran Aventura de los Bikinis Campestres"
- **Canción favorita:** "Hey There Lonely Girl" de Eddie Holman
- **Modelo a seguir:** Larry Laffer
- **Comida favorita:** pizza
- **Estado civil:** soltero, (obviamente).





Adiós al CD

Aventurero... Es hora de pasarse al DVD-ROM

No es extraño encontrarnos ya con juegos como «Far Cry», que ocupa 5 CDs... Así que, si eres fan de las aventuras y sigues con CDs será mejor que pienses en dar el salto, porque «Silent Hill 4», «Myst 4» y «Moment of Silence» saldrán sólo en formato DVD-ROM. Ánimo, las ventajas son innumerables: la instalaciones son más pequeñas, no tienes que cambiar de disco, hay menos posibilidad de que se estropee y puede contener mayor cantidad de extras.

Directorio Aventurero

Imprescindible en tu carpeta de favoritos

Si te gustan las aventuras, las siguientes páginas webs son de visita obligada...

Portales de noticias
- www.aventuraycia.com
- www.adventuregamers.com
- www.justadventure.com
- www.mixnmojo.com
- www.vintage-sierra.com
- www.pendulostudios.com
- www.adventurecompanygames.com/tac/
- www.revolution.co.uk

Juegos
- www.leisuresuitlarry.com
- www.frogwares.com.ua/sherlock&watson
- www.auragame.com
- www.mystrevelation.com
- www.themomentofsilence.com
- www.dreamfall.com
- http://es.konamieurope.com/game.do?idGame=69



Curiosidades



» Tiro en raya
Siempre hay cosas que hacer en «Counter-Strike» cuando estás aburrido. Por ejemplo, usar el cuchillo para jugar al tres en raya con un compañero. Sí, hay que tener maña para realizar el dibujo con el filo, pero al autor de esta captura dudamos que le falte el tiempo libre.



» Adicto al Dew
¿Un fan de «Half-Life 2» adicto a esta bebida ó un incondicional del "Dew" seguidor de Gordon, o quizá ambas cosas..? Lo que sí sabemos es que igual que no es bueno jugar demasiadas horas seguidas, tampoco debe ser muy saludable beber tal cantidad de refrescos. Ni siquiera para hacer el logotipo de «Half-Life».



» Qué tendrá el barril...
La física empleada por los últimos juegos nos ha traído toda clase de posturas imposibles. Como este personaje de «Doom 3», que una de dos: O se está dando un atracón con el contenido del barril o ha sido el barril y no una bala lo que le ha dejado K.O.

Acción

En esta sección los aficionados a la acción tenemos un lugar de descanso y reunión entre tanto combate. Siéntate, cura tus heridas, recobra fuerzas para lo que te espera y confraterniza con nosotros, hermano. En el próximo combate tal vez no estemos en el mismo bando...

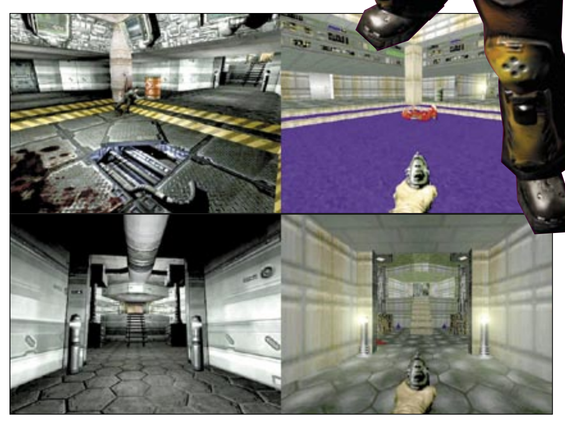
Los mods del momento

» DESCARGAS » MODS » «DOOM»/«BF VIETNAM»/«UT»

Ante la abundancia de buen material aparecido recientemente, este mes continuamos ofreciéndoos los mejores mods, para que no dejes de sacarle partido a tus juegos preferidos...

Doom Classic

¿Imaginas poder volver a recorrer los pasillos del «Doom» original, pero con todas las excelencias gráficas del motor de «Doom 3»? Como suele decirse, tenía que pasar tarde o temprano, así que os presentamos, de la mano de varios aficionados, un proyecto en fase "alpha" del que ya pueden probarse los primeros niveles. Ideal para los nostálgicos y para los curiosos que no tuvieron oportunidad de jugar al «Doom» de hace más de 10 años.



MAPAS » PACK DE ACTUALIZACIÓN » «DOOM 3»
LO ENCONTRARÁS EN: *www.pixelfreaks.org/cdoom*

Deathball

Esta conversión total es más que un juego... ¡Es un deporte! Como en el fútbol, juegas en equipo y tienes que marcar goles, recorriendo el campo de un estadio repleto de hinchas enfervorecidos. Pero cuidado, porque aquí puedes repartir "leña" a tus contrincantes y la pelota se lanza con un arma. Las reglas son esencialmente simples, pero los partidos son complejos y exigen desarrollar estrategias de grupo. No te lo pierdas.

MODS » CONVERSIÓN TOTAL » UT2003-2004
LO ENCONTRARÁS EN: *www.deathball.net*

WW2 Vietnam

Si «Battlefield Vietnam» es la evolución de «Battlefield 1942». ¿Por qué no realizar un mod sobre la Segunda Guerra Mundial? Así pueden aprovecharse todas las ventajas introducidas en la última entrega de la serie «Battlefield» .DICE Studios y Electronic Arts nos permiten disfrutar del «Battlefield» original en un nuevo entorno con efectos mejorados de píxel shaders e iluminación dinámica, entre otros. 300 MB de material imprescindible.

MODS » CONVERSIÓN TOTAL » BFVIETNAM
LO ENCONTRARÁS EN: *www.eagames.com/official/battlefield/vietnam/us/home.jsp*

Ésta es la cuestión

¿Lucha perdida?

El lector Nicolás Díaz nos remite una duda que muchos jugadores de PC se plantean. ¿Por qué se hacen conversiones de consolas de survival horrors («Silent Hill», «Resident Evil»), acción 3D («Halo», «GTA») e incluso deportes («Pro Evolution Soccer») pero se nos tiene marginados con los juegos de lucha? ¿Cuál es el motivo para qué no podamos disfrutar de joyas como «Soul Calibur», «Tekken 4» ó «Dear or Alive»? ¿Veremos alguna vez resucitar un género que no tiene cabida en nuestros compatibles desde «Mortal Kombat»? ¿Tú que piensas? Déjanos tu opinión en el buzón de La Comunidad.

1- El problema está en los acuerdos de exclusividad que se firman para plataformas específicas como XBox, PS2 o GameCube.
2- Los jugadores de PC ya no se interesan por los "machaca-teclados".
3- Hay muchos jugadores interesados pero las compañías encuentran que no son los suficientes como para que el juego sea rentable.

Backup de tus juegos bajo Steam

» DESCARGAS » PARA AHORRAR TIEMPO DE CONEXIÓN

¿CÓMO EVITAR DESCARGAR TODO EL CONTENIDO DE STEAM? Seguro que te lo has preguntado si reinstalas el sistema operativo o cambias de ordenador y quieres jugar a algún mod basado en «Half-Life». Pues, en realidad es muy sencillo. Tanto, como ir a la carpeta "Archivos de programa\Valve\team\Steamapps". En ella encontrarás un directorio con tu nombre de usuario o email. Asegúrate de que has salido de tu sesión de "Steam" actual. Todo el contenido que veas (archivos ".gcf") junto con subdirectorios puedes archivarlo en otra unidad o pasarlo a CD/DVD. En el futuro, cuando instales "Steam" de nuevo, tan solo tendrás que volcar esa información en el mismo lugar, ahorrando hasta 8 GBytes de descarga.





Para la posteridad

"Una de las razones por las que los micros progresan tan rápido es que la gente se inclina a aceptar que pueden colgarse de vez en cuando. Es más rápido construir algo e intentar después reconstruirlo mejorado. Si gastas demasiado tiempo en dar más y más retoques no aprendes nada."

John Carmack, jefe de desarrollo de id Software

Guía rápida

MEJORA EL RENDIMIENTO DE «DOOM3» EN TARJETAS ATI

Para instalar este parche necesitas **tener la última versión del compresor gratuito WinRar (winrar.com.es) y el archivo de Shaders modificado por Humus (esprit.campus.luth.se/humus/temp/doom3PerformanceTweak.rar).**

1. Primero haremos una copia de seguridad. **Ve a la carpeta "Archivos de programa\Doom 3\base", abre el archivo "pak000.pk4" (usando "abrir con... winrar"), ve a la carpeta "glprogs" y extrae el archivo "interaction.vfp" al directorio de «Doom 3».**

2. Ese archivo te servirá para restaurar la configuración **en caso de que algo vaya mal o necesites jugar al multiplayer, así que mételo en lugar seguro.**

3. Ahora ya puedes aplicar el parche. **De nuevo abre "pak000.pk4" y vuelca el archivo "interaction.vfp" modificado de Humus en la carpeta "glprogs". ¡Unos segundos de espera y ya verás como todo irá más rápido!**

4. Nota: la ganancia de rendimiento es: **un 10% en la gama baja (9200, etc), de un 20% en la gama media (9800 PRO) y hasta un 40% para la última generación de tarjetas de ATI X800.**

pepito
base source shared.gcf
condition zero models.gcf
condition zero spanish.gcf
condition zero.gcf
counter-strike source base content.gcf
counter-strike source shared content.gcf
counter-strike spanish.gcf
counter-strike.gcf
half-life engine.gcf
half-life spanish.gcf
half-life.gcf
platform.gcf

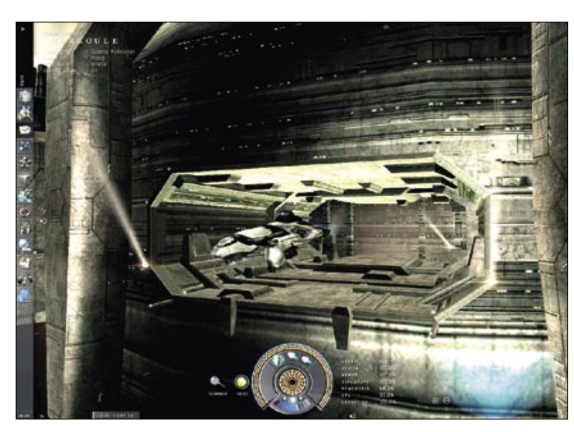
Mundos persistentes

¿Juegas en Internet o más bien tienes una doble vida? En tal caso es que eres un habitante de los mundos digitales. Antes de que vuelvas a ellos déjanos hablarte de lo que pasa por allí.

Y si me muero...

ACTUALIDAD » ARBITRAJE EN LOS MUNDOS PERSISTENTES

Cuando vivimos en un mundo persistente todos hemos tenido la tentación de salvar la partida justo después de eliminar a un enemigo que parecía imposible o conseguir un objeto maravilloso. Esa posibilidad no sólo no existe, sino que además unos segundos después de nuestra hazaña, puede suceder algo que acabe con la vida de nuestro personaje. ¿Qué es lo que sucede entonces?



Vida después de la vida

El tratamiento de la muerte en los mundos persistentes es uno de los quebraderos de cabeza a los que se enfrentan los desarrolladores. No es difícil encontrar que este tema sea tratado como "en estudio". Lo cierto es que sería muy difícil explicarle un jugador, al que se le cobra una cuota, que su personaje puede morir y perderlo todo después de varios meses jugando. Así que la mayoría de las compañías optan por algún sistema de resurrección de los personajes.

La muerte tenía un precio

La fórmula más habitual es la de la resurrección (respawn) en un punto determinado: el último punto salva visitado (SWG), el punto donde nació tu personaje, el punto que precisamente tú has elegido para resucitar (bind). En estos casos tu personaje conservará normalmente todas las características y objetos; aunque es posible que sufra alguna penalización en los puntos de experiencia.

Pero para evitar que la "muerte" compense, en «Everquest», te obligan a buscar tu cadáver si quieres recuperar los objetos que llevabas. Pero el caso más curioso es el de «Eve Online» donde sí puedes morir, lo que pasa es que puedes crear clones. En definitiva, la muerte no es el final.

¿QUÉ ME ESTÁS CONTANDO?

Continuamos ampliando nuestro diccionario, para que no te pierdas en los chats, con algunos términos nuevos:

- **ASAP: (As soon as possible): Tan pronto como sea posible**
- **CASTER: Personaje basado en el uso de la magia**
- **CU: (See you): Nos vemos, hasta luego..**
- **IMO: (In my opinion): En mi opinión...**
- **OMW: (On my way): En camino**
- **OOM: (Out of mana): Sin reserva de maná. Los personajes que utilizan magia te lo dirán para advertirte que no pueden lanzar hechizos para ayudarte.**
- **RARE: Característica de un objeto que se refiere a su escasez dentro del juego. Son difíciles de conseguir y precisamente por eso muy valiosos y codiciados.**
- **WTG: (Way to go): El camino a seguir**

En expansión

Mejorando lo presente

Además de la gran oferta de títulos nuevos, este trimestre también podremos dejarnos sorprender por las novedades que incluyen los grandes títulos del género a través de sus expansiones: «Omens of War» (Everquest), «Catacombs »(Dark Age of Camelot), «Samurai Empire» (Ultima Online) y «Alien Invasion» (Anarchy Online), o actualizaciones gratuitas: «A Shadow of The Past» (City of Heroes) y «Age of Splendor» (Lineage II).

Nuevas zonas, nuevos enemigos, nuevos quest... todas prometen, pero nos resultan especialmente atractivas: la expansión de «Everquest», en la que además de poder desarrollar nuestro personaje hasta nivel 65 tendremos acceso a 16 armas épicas nuevas; la expansión de «Dark Age of Camelot», con grandes cambios anunciados en el apartado gráfico y la actualización de «City of Heroes» centrada en la mejora de la jugabilidad con nuevas características como la nueva re-especificación de poderes a nivel 24.



¿Sabías que...

... Es muy posible que «Dark and Light» salga completamente traducido al español. Por ahora ya han incluido en la sección comunidad de su página web, una URL en castellano. Sólo podemos decir ¡por fin!

Lo encontrarás en: http://www.darkandlight.net

Velocidad

Te gusta pisarle, ¿eh...? No vayas tan deprisa y detén un momento tu vehículo. Mientras estás repostando puedes ver qué asuntos son los que se mueven en nuestro género favorito, el de los amantes de la velocidad. Tenemos lo último en prototipos y repuestos.

Pon al día tu simulador de F1

DESCARGAS » UTILIDADES Y MODS PARA LOS F1



Ya hemos comentado otros meses que por el momento no saldrá ningún simulador de Fórmula 1. Ahora bien, los aficionados se encargan de actualizar, por su cuenta, los pilotos, escuderías, monoplazas y diseños. Por ejemplo, José Antonio Casas Aguilar nos enseña cómo se ha currado, con un editor gráfico, la presencia de Fernando Alonso en el equipo Renault.

F1 Challenge 99-02

Pero no hace falta complicarse tanto, porque para «F1 Challenge 99-02» hemos encontrado un magnífico mod que actualiza la base de datos y las decoraciones de los monoplazas y los cascos de los pilotos a la actual temporada.

LO ENCONTRARÁS EN: ***www.sportplanet.com/emac/f19902/download2004.html***

Grand Prix 4

Actualizar los diseños de los monoplazas de «Grand Prix 4» ya requiere un poco más de esfuerzo, puesto que es necesario usar un editor no oficial, llamado «Carshet Creator 4», que podéis descargar de las páginas que os indicamos.

- ***http://gp4.gamers.nl/downloadinfo.php?id=14***
- ***http://www.f1games.it/portal/newsNEW.asp?contentid=364***

Hay multitud de conjuntos de texturas y diseños en:

- ***http://racing-leagues.com/gpxcarpainting/***

Si os basta con actualizar la base de datos y los rendimientos de los coches la mejor opción es el sencillo editor «GP4Editor». También aquí encontraréis la utilidad «GPxPatch», que permite ajustar algunos parámetros de los monoplazas.

- ***http://www.lfrs.net/gp4/04b/download/downloads.shtml***



A Rebufo
Pasarás por aquí



Enfrascados como estamos pilotando hora tras hora en «Richard Burns Rally» y con la demo de «Colin McRae 2005» no parábamos de sufrir un "deja-vu" tras otro. Así que nos pusimos a buscar y hemos encontrado la razón, porque en ambos juegos algunos tramos coinciden. La prueba está en esta escena con los troncos. Arriba, la pantalla capturada en «Richard Burns Rally» y debajo la obtenida de la demo de «Colin McRae 2005». Estos sí que son "parecidos razonables".

Síguele la Pista
«Sacred Underworld» ¡Continúan las aventuras en Arcania!

Cuando todavía estamos disfrutando del sensacional «Sacred», Ascaron ha anunciado una expansión gratuita que estará disponible en breve a través de Internet. Esta ampliación incluirá dos nuevas zonas, misiones enemigos y armas nuevas. Pero ahí no acaba la cosa: a comienzos de 2005 estará disponible la primera expansión completa, «Sacred Underworld», que continuará la historia del original. Esta vez, el peligro vendrá de debajo de la tierra, de las peligrosas cavernas donde habita un misterioso ser. Habrá dos clases de personajes nuevas: el Súcubo y el Enano, nuevos conjuros, monstruos y armas.

Loencontrarás en: ***http://eng.sacredgame.com/index.php***

Juegos de Rol

Atesoras riquezas, poderes y habilidades para llegar al máximo nivel pero sabes que lo principal es cuidar a tu personaje. Si es así, es que eres un auténtico forofo del rol. A través de tu avatar podrás realizar hazañas dignas de leyenda. Encuentra aquí tu destino.

Así será «Neverwinter Nights 2»

ACTUALIDAD » DETALLES SOBRE «NWN 2»

Poco dejó entrever el mes pasado Atari tras el anuncio de la esperadísima segunda parte de «Neverwinter Nights». Sin embargo ya hemos conseguido los primeros datos fiables: La fecha de salida será 2006 y para su desarrollo se está empleando una versión mejorada del motor Aurora del primer juego. Se están reescribiendo grandes partes del motor para hacerlo compatible con DirectX 9 y opciones gráficas avanzadas como pixel shader 2.0. Se desarrollará en la zona de la ciudad de Neverwinter y ofrecerá una historia completamente nueva, y los personajes podrán llegar al menos hasta nivel 20. Incluirá una nueva herramienta gratuita para el desarrollo de módulos y todo tipo de elementos para la comunidad de jugadores y se potenciará mucho el modo multijugador. Además, en la web que os indicamos tenéis la oportunidad de aportar vuestras propias ideas acerca de cómo deberá ser el juego. Sus creadores prometen tener en cuenta las sugerencias de la comunidad.

MÁS INFORMACIÓN: ***http://www.atari.com/nwn2/***

Y no te pierdas...
MOD DEL SEÑOR DE LOS ANILLOS PARA «DIABLO II»

«Diablo II» sigue siendo uno de vuestros juegos de rol favoritos. Y no es de extrañar, porque no dejan de salir maravillas para él. Como este mod que permite disfrutar de la ambientación de la Tierra Media, introduciendo objetos, personajes y monstruos clásicos del mundo de Tolkien. Incluso la historia del juego varía para ofrecer búsquedas Tolkinianas. ¡Una auténtica joya!

Lo encontrarás en: ***http://www.planetdiablo.com/vkmods***

Simulación

Tú estás aquí por algo. Tus amigos no te comprenden, ni entienden por qué es tan importante para ti disfrutar de horas de vuelo... ¿o es en un submarino? ¡No te preocupes! Sabes que aquí compartimos tu pasión. Sube a la carlinga y ajústate el cinturón con nosotros.

Alístate en un escuadrón

» COMUNIDAD » LOS MEJORES ESCUADRONES ESPAÑOLES

Los aficionados a la simulación forman una de las comunidades más especializada y organizada. Los escuadrones son el equivalente a los clanes en los juegos de acción. La mayoría de ellos han sido fundados por aficionados y su objetivo es el de ofrecer un punto de encuentro para los aficionados, participar en partidas online o intercambiar tácticas de vuelo y combate. Aquí hacemos un breve repaso a algunos de los escuadrones españoles.



Repostaje en vuelo

Las nuevas misiones de «Lock-On»

Desde la aparición de «Lock On» los aficionados a la simulación de combate aéreo han podido experimentar la sensación más cercana a volar en un caza moderno. Sin embargo, y aunque la campaña que incluye el juego ofrece gran cantidad de horas de juego, han aparecido varias misiones creadas por los aficionados. Vienen a completar las escasas misiones independientes que han sido incluidas originalmente en «Lock-On». Se trata de misiones que tienen objetivos bastante sencillos pero no por ello dejan de tener un buen nivel de ambientación bélica hipotética.

➔ Lo encontrarás en:
www.lo-mac.com





Panteras Negras

Estos aficionados a la simulación de combate aéreo, disfrutan especialmente de los de reactores. Tienen una actividad periódica nuevos pilotos disponen de un buen repertorio de ayudas en su academia.
➔ Especializado en: «Lock-On».
www.escuadronpanterasnegras.com

Alas Rojas

Este escuadrón también está dirigido a los amantes de los reactores de combate. Desde su web, tienes un foro y un montón de información relacionada con la aviación de combate. También organizan misiones en equipo.
➔ Especializado en: «Lock-On».
www.alasrojas.com

Escuadrón 69

Su web es de las más completas y van sumando más y más usuarios. Dedican buena parte a seguir la aparición de añadidos de simuladores consagrados y las novedades.
➔ Especializados en: Todo el género (helicópteros, reactores, y aeronaves de época)
escuadron69.hardgame.net

Cruz de San Andrés

Tres auténticos pilotos fundaron este escuadrón hace poco más de un año. Muy especializado, aunque también cuentan con los que quieren iniciarse.
➔ Especializados en: Lock-On e IL-2 Forgotten Battles
www.cruzdesanandres.com

Escuadrón 111

Que sepamos, es el escuadrón más veterano fundado en España y tiene una gran actividad con más de 5.000 pilotos. Tiene distintas Alas para los principales títulos, entre ellas el Ala 111 para la serie «IL-2» y el Ala Lomac, para »Loc-On».
➔ Todos los títulos del género.
www.escuadron111.com



Halcones Rojos

Son un escuadrón muy activo, que sigue de cerca todo lo relacionado con los mejores juegos ambientados en la 2ª G.M. La web es de lo más completa.
➔ Especializados en: «IL-2» y «Pacific Fighters»
www.halconesrojos.com

La Prórroga

Lúcete ante el personal



» ¿Has marcado un auténtico golazo con «Pro Evolution Soccer 3» y quieres que sea admirado? Pues envía las repeticiones de tus chicharros, paradones y jugadas de categoría a *www.soccerspaingoals.com* Verás como aparecen en un ranking votado por los usuarios de la página, fieles seguidores del simulador de Konami.

El retratista

» Entre los aficionados hay expertos en recrear de las caras de los jugadores, las equipaciones y hasta los balones de «FIFA 2004». Este mes nos ha sorprendido como Blizarazu ha hecho una clavadita de Xabi Alonso.

➔ Lo encontrarás en:
www.euskofifa.tk

Deportivos

No te gusta perder ni a las chapas, ¿cierto? Entonces llevas contigo el espíritu deportivo. La competición es la que nos une y, a la vez, lo que nos enfrenta. Tienes la victoria a tu alcance pero vas a tener que sudar la camiseta, así que... ¡hala, calienta que sales!

Profesionales del E-Gaming

» ACTUALIDAD » COMPETICIONES MULTIJUGADOR ONLINE



Para cuando leáis estas líneas se estará celebrando la final nacional de «FIFA 2004» para los World Cyber Games en el Auditorio del Parque de Atracciones de Madrid. Los vencedores acudirán, con todos los gastos pagados, a la final internacional, que se celebrará en San Francisco del 6 al 10 de octubre. Podéis seguir la competición a través de la página web que os indicamos. Deseamos mucha suerte a los campeones españoles, aunque la verdad es que lo van a tener difícil, porque mientras nuestros chicos no dejan de dedicarse a esto por afición, sus rivales coreanos, alemanes e ingleses son jugadores profesionales que viven del "E-Gaming" porque son patrocinados por empresas del sector. Y no es para menos, teniendo en cuenta los 400.000 € que hay en premios. De hecho, tanto en Corea como en Inglaterra se quiere convertir al "E-Gaming" en deporte oficial, incluso para futuros Juegos Olímpicos.

➔ COMPETICIÓN EN TORNEOS ➔ FIFA 2004
➔ LO ENCONTRARÁS EN: *www.worldcybergames.com*

Lo que dice el respetable

ACTUALIZA FIFA 2004

Nuestro lector Sebas ya ha actualizado su FIFA a la nueva temporada de fútbol y nos ha mandado estas imágenes para demostrarlo, con Marco Di Vaio en el Valencia y Michael Owen en el Real Madrid. Si tú tampoco eres capaz de esperarte a que salga «FIFA 2005» y ya quieres empezar la liga con «FIFA 2004» te recomendamos que uses el editor oficial "Creation Centre 2004" (que puedes descargar de www.fifa04.com).

◄ Michael Owen

Zona Micromanía

Más que en ningún otro sitio, aquí sí que es importante participar. Haremos que tu voz se oiga en La Comunidad y podrás contactar con otros jugadores. Éste es tu punto de encuentro.

Juego del mes

ROME. TOTAL WAR



Elige tu juego favorito de entre los que aparecen en la sección Review de este número de Micromanía y envíanos tu voto al buzón de lacomunidad@micromania.es Este mes, nuestra elección ha ido a parar al gran esperado, «Rome. Total War». Nos ha impresionado hasta el punto de que lo consideramos la nueva referencia en su género, la estrategia. El mes pasado destacamos a «Doom 3» como juego del mes y la mayoría de vosotros habéis coincidido con nuestra elección.

¿Quieres unirte al equipo de Micromanía?

Si los juegos son tu pasión y crees que podrías escribir sobre ellos, ponte manos a la obra. Puedes formar parte del equipo de colaboradores de Micromanía. Fíjate en nuestra sección de Review para hacer un comentario del juego que prefieras. Sólo tienes que tener en cuenta que sea un juego actual. Envíanos tu trabajo al buzón, junto con tus datos personales:

lacomunidad@micromania.es

Estaremos encantados de leerlo.

Contactos

EL PRIMER CLAN DE «DOOM3» español ya esta en marcha. Somos un pequeño grupo de 3 jóvenes de Baleares y hemos creado el Clan BK de «DOOM3» en *www.balearik-killers.net*. ¡¿A qué estáis esperando para entrar?!

HEMOS CREADO UN FORO donde se puede hablar de juegos de PC, rol, cómics, de libros, de películas y ocio en general. Todos los interesados podéis participar. La web es www.rroleros. foro.st. ¡Os esperamos!

CLAN MAHOU ANTI-CHEATERS. Somos un clan dedicado a los juegos del estilo de «M.O.H.» y «Call Of Duty». En nuestro clan, hemos creado la Liga Española Anticheetos, en un intento de aportar soluciones, parches y anticheats: *www.ligacontrachetos.tk*. Desde Clan Mahou *www.clanmahou.com* os invitamos a participar.

CLAN «SACRED». Si queréis disfrutar al 100% de «Sacred» no tenéis mas que entrar en la web *www.sacred-espanol.com.* Ya somos más de 1.000 aficionados.

ME LLAMO ARITZ y soy el webmaster de la página TCMCore (www.tcmcore.com). Esta web está dedicada a todo lo relacionado con «Total Club Manager», desde tácticas hasta descargas. Os invito a entrar en ella.

MICROENCUESTA ¿Cuál es tu precio?

Hasta ahora, los juegos de rol online apenas podíamos contarlos con los dedos de la mano. Por ello, la mayoría de los jugadores están repartidos entre «Everquest», «Ultima Online» y «Galaxies». Pero la cosa va a cambiar y ante la llegada de juegos como «Everquest 2», «Middle Earth Online», «World of Warcraft» o «Final Fantasy XI», se nos plantea un dilema: **¿Cuál es la cuota que estarías dispuesto a pagar por jugar a tu juego de rol online favorito?**

1. No estoy dispuesto a pagar cuotas por ningún juego.
2. De 9 y 14 € me parece razonable, si el juego es bueno.
3. Si se trata de mi favorito tendría que ser una cuota realmente prohibitiva para que no me interesase, de más de 30€ o así.

El espontáneo

“No seré el mejor delantero pero con el gamepad soy un crack. Mis amigos ya temen que salga «FIFA2005»”

Col (Murcia)

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto, tu nombre y tu frase a lacomunidad@micromania.es

¿Te ha tocado?

Estos son todos los ganadores deL concurso publicado en el número 115 de Micromanía.

CONCURSO JUANA DE ARCO
JUEGO JUANA DE ARCO (PC)

Carlos Rubio Plaza	Albacete
Daniel García Gata	Badajoz
Pedro Pérez Servera	Baleares
Albert Bellera Vila	Barcelona
Hugo Angulo González	Burgos
Juan María Adrián Sojo	Córdoba
Elena Quintana	Girona
Israel Cámara Molina	Granada
Iván Aguirre Vicente	Guadalajara
Eduard Petit Cañero	Lérida
Simón Meyer Valero	Madrid
Dario Bermúdez Vadillo	Madrid
Javier Cagigas	Madrid
Manuel Muñoz Luquez	Málaga
Sergio Sánchez Jurado	Málaga
Adrián Leal García	Pontevedra
Melani García Pulido	Tarragona
José Luís Nuñez Vega	Toledo
José Andrés Rodríguez Morillo	Zamora
Rubén Calvo Gasca	Zaragoza

Hace 10 años

La era del render



Qué portada tan inconfundible la de aquel número 79. Está claro que era una época de cambios y un buen ejemplo de ello fue el sorprendente «Cyberwar». Ya conocíamos la película “El Cortador de Cesped” y su más que meritoria adaptación a videojuego «The Lawnmower Man». Pero «Cyberwar», era mucho más que eso. Era brillante. SCi consiguió crear un juego innovador, superando el desafío de hacerlo muy jugable, empleando distintas técnicas de animación y escenarios previamente renderizados. Justo, como los que recreaban los entornos virtuales de aquellas películas.

Para los aficionados a la estrategia, de aquel número de Micromanía lo que mejor recordarán es «Colonization». Una clásico de todos los tiempos en el que podíamos vivir las aventuras de un emprendedor comerciante en el nuevo mundo.

Y en el ámbito de hardware, también os presentamos una gran novedad, la consola Sega Mega Drive 32X, que venía con un catálogo de grandes títulos. Fue el último paso de Sega antes de su Saturn.

¿Quieres participar?

Envíanos un e-mail con todo lo que te interesa a: lacomunidad@micromania.es o una carta a: LA COMUNIDAD. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.

Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas.

Lenguas de trapo

LA SERIE DE PRO EVOLUTION SOCCER tiene mucho que aprender de nosotros y también nosotros de ellos.
Altaz Jamal, productor de «FIFA 2005»

HEMOS PROFUNDIZADO MUCHO EN LA JUGABILIDAD para los pases largos y por eso se han implementado cuatro tipos diferentes de desplazamientos a larga distancia.
Altaz Jamal, productor de «FIFA 2005»

TRAS DESECHAR LOS PRIMEROS 3 Ó 4 AÑOS DE TRABAJO, («Duke Nukem Forever») tengo la impresión de que volveremos a estar muy pronto en la pista de baile, con un shooter moderno y ambicioso.
George Broussard, Jefe de 3D Realms

MIRAD EL LADO BUENO CHICOS. Lo que estamos quemando es nuestro tiempo y dinero. Vosotros tan sólo tendréis que jugar con el producto cuando esté acabado y emitir un veredicto. Asumimos todo el riesgo.
George Broussard, Jefe de 3D Realms

EL PROBLEMA CON EL VÍDEO DE 2001 ES QUE ERA PREMATURO. No tendríamos que haber enseñado un juego cuyo motor aún no había alcanzado su forma definitiva. Estos son errores de los que hemos aprendido.
George Broussard, Jefe de 3D Realms

MIENTRAS DESARROLLÁBAMOS ESTE JUEGO nos sorprendimos al descubrir que muchas veces las cosas en las que habíamos trabajado durante un par de días eran las más entretenidas, mientras que a las que les dedicábamos mucho más tiempo no estaban a la altura de nuestras expectativas.
Jonathan Dowdeswell, de Relic, productor de «Warhammer 40,000»

«WARHAMMER 40,000» ES LA REPRODUCCIÓN MÁS DETALLADA del universo “Warhammer” jamás vista en un videojuego.
Jonathan Dowdeswell, de Relic, productor de «Warhammer 40,000»

MI OBSESIÓN ES CONSEGUIR que la mayor cantidad posible de gente juegue con lo que hago.
Peter Moulineaux, creador de «Black & White»

HABÍA DEMASIADA GENTE MIRANDO por las webcams y pudieron ver que el juego estaba completado porque había mucha gente corriendo por la oficina y agitando los brazos.
Peter Molyneux, comentando el hecho de que la versión gold de Fable se hizo pública a través de una webcam en sus oficinas.

HE HABLADO CON BILL [GATES] AYER, y está realmente entusiasmado. ¡No puede esperar para jugar a «Halo 2»!
Peter Moore, vicepresidente de ventas y marketing de Xbox International en Microsoft.

Hobby Consolas

¡Demo jugable de FIFA 2005 para PS2!

Para celebrar la llegada de «FIFA 2005» el número de octubre de Hobby Consolas no sólo os ofrece un completo análisis, ¡también incluye una demo jugable de la versión de PS2! Además, podéis leer un avance especial de «Pro Evolution Soccer 4», el gran rival de «FIFA» en la lucha por el título. Además este mes:

- «Splinter Cell 3»: Reportaje en exclusiva con todos los datos y las mejores imágenes de la nueva aventura de espionaje de Sam Fisher.
- Acción salvaje: Este otro reportaje os acerca los tres shooters subjetivos que triunfarán esta Navidad en las tres consolas: «Killzone» (PS2), «Metroid Prime 2» (GC) y «Halo 2» (Xbox).
- «Silent Hill 4»: El análisis de esta estremecedora aventura de terror viene acompañado de una guía completa para que os acabéis el juego. A la venta el 24 de septiembre por sólo 2,99 €.



Nintendo Acción

¡¡Vuelve la pokemanía!!

En el número 143 de Nintendo Acción vuelve Pokémon con sus nuevas ediciones. Además del póster de «Rojo Fuego» y «Verde Hoja» que te regalan, encontraréis la review especial de las nuevas ediciones de Pokémon al completo. Seis páginas con espectaculares pantallas, toda la información y algún que otro truco. Además, como siempre, la mejor información sobre todos los juegos para tu Nintendo:

- Guías llenas de trucos. Y de grandes juegos: «Pokémon Colosseum», «Spider-Man 2» y «Metroid Zero Mission». Ah, y en la revista Pokémon, una superguía con el modo Batalla de «Pokémon Colosseum».
- Además, los avances de «Mario Tennis», «El Señor de los Anillos...». Ya a la venta por 2,99 €.



Play2Manía

Descúbrelo todo de GTA San Andreas

El número 69 de Play2Manía desvela las claves de la aventura más espectacular del año: «GTA San Andreas». ¿Será el GTA definitivo? Además, en este número:

- En su suplemento especial te ofrecen más de 5.000 trucos para los juegos de PS2, con códigos, passwords, estrategias...
- Las últimas novedades con avances de lo más esperado y los análisis de los juegos más impactantes: «FIFA 2005», «Silent Hill 4» y «Forgotten Realms».
- Guía coleccionable, este mes de «Splinter Cell Pandora Tomorrow». Ya a la venta por sólo 2,99 €.

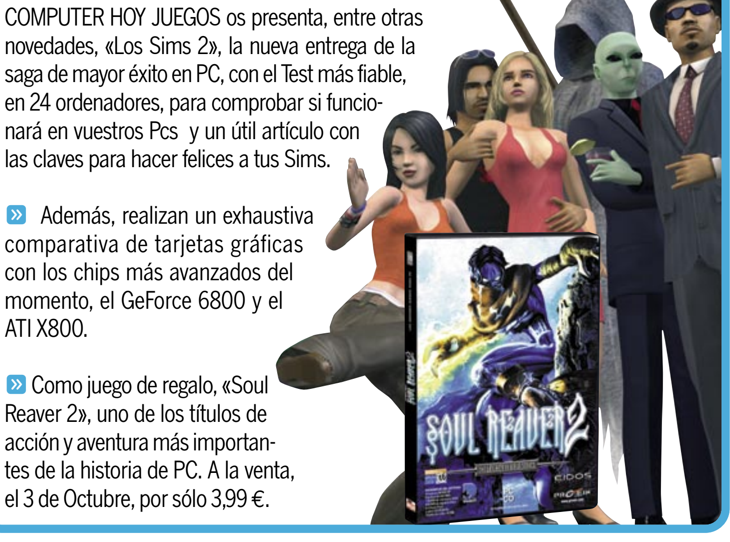


Computer Hoy Juegos

¡¡Los sims siempre llaman dos veces!!

COMPUTER HOY JUEGOS os presenta, entre otras novedades, «Los Sims 2», la nueva entrega de la saga de mayor éxito en PC, con el Test más fiable, en 24 ordenadores, para comprobar si funcionará en vuestros Pcs y un útil artículo con las claves para hacer felices a tus Sims.

- Además, realizan un exhaustiva comparativa de tarjetas gráficas con los chips más avanzados del momento, el GeForce 6800 y el ATI X800.
- Como juego de regalo, «Soul Reaver 2», uno de los títulos de acción y aventura más importantes de la historia de PC. A la venta, el 3 de Octubre, por sólo 3,99 €.



Consultorio de juegos

Pregunta, pregunta... que para eso tienes estas páginas. Por fin se acabaron todas las dudas sobre tus juegos favoritos. Aquí encontrarás toda la información que pidas de tu género preferido.

ACCIÓN

Thief 3
Traducción libre

He oído de una supuesta traducción de «Thief 3» que se puede descargar desde eMule. ¿Sabéis algo? Aunque entiendo el inglés, me sería más facil jugar en castellano... ■ *Daniel Ferreira*

Así es, y la puedes encontrar introduciendo la cadena de búsqueda "traduccion thief". Eso sí, te advertimos que al no ser una traducción oficial, conviene realizar una copia de seguridad del contenido del juego que vayas a alterar, por si las moscas...

Counter-Strike
Lío con las versiones

Aún no he probado este juego, pero ando mareado con todas las versiones que hay. Exactamente, ¿qué tengo que comprar para poder disfrutarlo por Internet? ■ *Álvaro Cano*

Si tienes un número de serie válido para «Half-Life», estás autorizado a descargarlo por Steam.



También existe una versión comercial del mod, aunque ya no está en las tiendas. O quizá te interese adquirir «Condition-Zero», que es lo mismo, pero con un modo historia, mapas nuevos y torneos contra la CPU.

AVENTURA

Monkey Island V
¿Saldrá algún día?

Hola, soy un gran aficionado a la saga «Monkey Island», ya me he pasado todos los juegos, incluso varias veces. ¿Sabéis si habrá alguna continuación, y cuándo? ■ *Alberto Marín*

Hace un par de meses varias fuentes internas aseguraban que LucasArts estaba trabajando en «Monkey Island V», e incluso hubo rumores de que se anunciaría en octubre. Pero en las últimas semanas LucasArts ha cambiado de presidente, más de 30 trabajadores han sido despedidos, y según dicen, se han cancelado todos los proyectos en marcha menos los de Star Wars. Y el nuevo «Monkey» ha quedado en el aire. Esperemos que LucasArts recapacite y dé luz verde al proyecto...



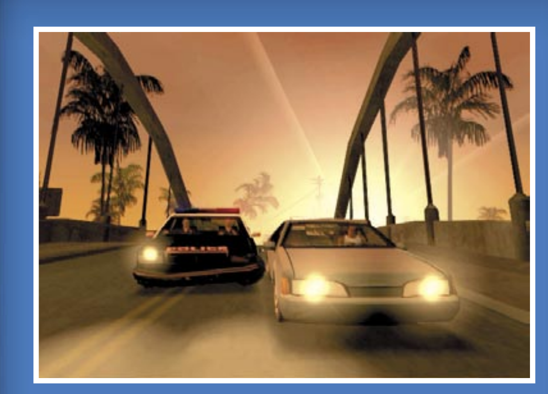
DEPORTIVOS

FIFA 2004
Repeticiones

¿Cómo se pueden grabar las repeticiones de las jugadas?, cuando estoy en el partido, salgo al menú y aunque pulso sobre la opción "repeticiones", vuelve al mismo menú. ■ *Marcel Scott Andrino*

Primero, te recomendamos que actualices el programa a la versión 1.1 por medio de la opción "Actualizar" que aparece en el menú de inicio de Windows del programa; recuerda que tendrás que tener las opciones de seguridad del navegador al mínimo para poder realizar la actualización. Luego, en el menú del partido, tras pulsar la primera vez sobre "Repetición", tienes que insistir y volver a pulsarla, activándola una segunda vez. Entonces, te dará acceso a la repetición, con los clásicos controles de cámaras, avance, rebobinado y, por supuesto, grabación, el icono del disquete.

¿Habrá versión en PC?



GTA: SAN ANDREAS
¿Saldrá en PC?

Mi pregunta es sencilla: ¿Podremos disfrutar de la nueva entrega de «GTA» en nuestros PCs? ■ *Luciano Echevarría*

No eres el único que nos ha planteado esta pregunta, pues el nuevo juego de Rockstar está generando una gran expectación. Y la respuesta es bien sencilla: sí. Se ha confirmado justo cuando estábamos cerrando este número de Micromanía, aunque nos tememos que habrá que esperar un poco. Aunque no hay una fecha concreta se estima que lo veremos en verano de 2005.

ESTRATEGIA

Los Tycoon
¿Qué fue de ellos?

Una pregunta, ¿es que se nos ha muerto el género tycoon? Con esto no me refiero a «Sim City», sino a «Theme Park», a «Theme Hospital» y similares, sobre todo juegos creados por la compañía Bullfrog, porque «Roller Coaster» se ha actualizado, según el número 114 de vuestra revista. ■ *Fonsu Suárez*

No, ni mucho menos. Más bien, al contrario, el género goza de mejor salud que nunca. Ahí tienes sin ir más lejos «Zoo Tycoon 2» o «Transport Giant», el cual lo comentamos muy recientemente en la revista. O el mismísimo «Railroad Tycoon 3», una preciosidad de juego especialmente recomendable si te molan los trenes. En fin, que le queda cuerda al género para rato.

Humor Por Ventura y Nieto



Completa tu colección de Micromanía

Consigue ahora tus Números Atrasados en www.hobbypress.es/atrasados



En este nº: • El Señor de los Anillos (Rep.) • Commandos 3 (Rev. y Lupa) • Halo (Rev.) • Jedi Knight: Jedi Academy (Rev. y Solución) • Homeworld 2 (Rev. y Lupa)



Y en los CDs: 9 DEMOS JUGABLES
(Call of Duty, J.Knight: Jedi Academy...)



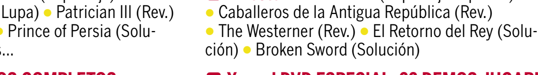
En este nº: • Prince of Persia (Review) • Max Payne 2 (Rev) • Call of Duty (Rev. y Solución) • Empires (Rev) • Los Sims Magia Potagia (Rev.) y mucho más en 188 páginas...

Y en los CDs: 10 DEMOS JUGABLES
(El Retorno del Rey, War of the Ring...)



En este nº: • Unreal T. 2004 (Reportaje) • Pro Evo. Soccer 3 (Rev. y Lupa) • Patrician III (Rev.) • Max Payne 2 (Solución) • Prince of Persia (Solución) y más en 188 páginas...

Y en los CDs: 2 JUEGOS COMPLETOS
Y 10 DEMOS JUGABLES (Prince of Persia...)



En este nº: • Doom 3 (Reportaje especial) • Caballeros de la Antigua República (Rev.) • The Westerner (Rev.) • El Retorno del Rey (Solución) • Broken Sword (Solución)

Y en el DVD ESPECIAL: 22 DEMOS JUGABLES
(Max Payne 2, Pro Evolution Soccer 3...)



En este nº: • MOH Pacific Assault (Rep.) • Armed & Dangerous (Rev. y Lupa) • Legacy of Kain Defiance (Rev.) • Silent Hill 3 (Solución) • The Westerner (Solución)

Y en los CDs: 6 DEMOS JUGABLES
(Deus Ex: Inv. War, Armed & Dangerous...)



En este nº: • Far Cry (Review) • Deus Ex: Invisible War (Rev.) • Battlefield Vietnam (Rev. y Lupa) • Armed & Dangerous (Solución) • Colin McRae 04 (Rev.)

Y en los CDs: 5 DEMOS JUGABLES
(Far Cry, Spellforce, Colin McRae 04...)



En este nº: • Splinter Cell P. Tomorrow (Rev.) • Vampire Bloodlines (Reportaje) • Syberia II (Rev. y Solución) • TOCA Race Driver 2 (Rev.) • Kill.Switch (Rev.) • Far Cry (Solución)

Y en los CDs: 5 DEMOS JUGABLES
(Splinter Cell –nuevas misiones–, U.T. 2004...)



En este nº: • Ground Control 2 (Prev.) • Half-Life 2 (Reportaje) • U.T. 2004 (Rev.) • Splinter Cell Pandora Tomorrow (Solución) • Painkiller (Rev.) • Etherlords II (Rev.) • UEFA Euro 2004 (Prev.)

Y en el DVD ESPECIAL: 20 DEMOS JUGABLES
(S.C. Pandora Tomorrow, Joint Op. Painkiller...)



En este nº: • Spiderman 2 (Reportaje) • Reportaje Especial E3 2004 • Hitman Contracts (Rev. y Solución) • UEFA Euro 2004 (Rev.) • Manhunt (Rev.) • Perimeter (Rev.) • Driv3r (Prev.)

Y en los CDs: 7 DEMOS JUGABLES
(Hitman Contracts, Ground Control II...)



En este nº: • Sacred (Reportaje) • NFS Underground 2 (Report.) • True Crime, Streets of L.A. (Rev. y Lupa) • Ground Control II (Rev. y Lupa) • Thief. Deadly Shadows (Rev. y Solu.) • Juiced (Prev.)

Y en el DVD: HITMAN. NOMBRE EN CLAVE 47 (JUEGO COMPLETO) Y 12 DEMOS JUGABLES



En este nº: • Los Sims 2 (Reportaje) • World of Warcraft (Report.) • Sacred (Review) • Doom 3 (Prev.) • Joint Operations (Rev. y Lupa) • True Crime (Solu.) • Soldiers: Heroes of WWII (Rev.)

Y en el DVD: RED FACTION (JUEGO COMPLETO) 12 DEMOS JUGABLES Y REPORT. DRIV3R



En este nº: • Doom 3 (Review y Lupa) • ESDLA: La Batalla por la Tierra Media (Reportaje) • Codename: Panzers (Review) • Catwoman (Review) • MOH: Pacific Assault (Preview) • Los Sims 2 (Prev.)

Y en el DVD: CARMAGEDDON TDR 2000 Y S.W. GALAXIES (2 JUEGOS COMPLETOS) y 7 DEMOS J.

Para conseguir tus números atrasados

- Entra en www.hobbypress.es/atrasados
- Elige los ejemplares que desees
- Recíbelos en tu domicilio al precio de portada (3,99 €)+ gastos de envío

• Oferta válida hasta fin de existencias • Sólo están disponibles los 12 últimos números
• Gastos de envío: 1 € por ejemplar • Forma de pago: tarjeta de crédito • No se aceptan pedidos fuera de España

De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid.

Y además, ¡Pide tu archivador!

Si quieres tener todos tus ejemplares a mano, consigue tu archivador por sólo 9 €
(gastos de envío incluidos)



Starcraft
Partidas guardadas



Hola amigos, tengo un problema. Os explico: en las últimas semanas he estado jugando a «Starcraft», ya me he pasado la campaña Terran y ahora voy por la campaña Zerg. Me acabo de comprar un portátil y me he instalado el juego, pero no encuentro por ningún sitio todo lo que me pasado en el antiguo PC, y me gustaría que me dijerais dónde puedo encontrar en el antiguo PC toda la campaña Terran y lo que llevo de la campaña Zerg. ■ *Manuel Ruiz Mas*

Qué envidia nos das, jugando a «Starcraft» por primera vez... Pero vayamos a lo nuestro. Con el explorador de Windows entra en la carpeta donde se encuentra el juego, que se llama, como era de esperar, «Starcraft», (en la carpeta Archivos de Programa). Allí encontrarás una carpeta que se llama "Save". Cópiala en un disquete o en un CD y llévala al ordenador nuevo. Luego, la pegas en el raíz donde tengas instalado el juego, o sea, en la carpeta «Starcraft», y listo.

MUNDOS PERSISTENTES

Dark Ages of Camelot
Retrasos inexplicables

Escribo esta carta para quejarme por la gran injusticia que ha sufrido el juego «Dark Ages of Camelot», o mas bien los jugadores de España, pues pese a ser un superventas (30.000 personas online no lo consiguen todos los juegos), el juego no se distribuyo en España :(Otra cosa es lo que ha pasado con «Final Fantasy XI», que sale iseis meses mas tarde! O sea, que cuando nosotros empecemos, los americanos ya irán por su segundo personaje, tendrán todos los objetos especiales y nos llevarán muchísima ventaja... ¿Verdad? Para eso, que no lo traigan ya... ■ *Gray*



Pues nos tememos que sí, estaremos en desventaja. Los retrasos son un problema mayor en estos juegos. Al parecer, los juegos de rol online no las tienen todas consigo para salir en España. Eso sí, los juegos que han aparecido aquí como «Galaxies» o «Everquest» van de maravilla.

MMORPG
Gratis por la patilla...

Hola, micromaniacos. Soy Jordi y estaría muy interesado en saber si existe algún juego de rol (del estilo de «Everquest») con mundos persistentes, pero gratuito. Gracias. ■ *Jordi*

Hay una larga lista de MMORPG gratuitos, aunque difícilmente alcanzan la calidad de aquellos que exigen el pago de una cuota mensual. Entre los que tienen más éxito, podemos recomendarte «Argentum Online» (***www.argentum-online.com.ar***) totalmente en español. También mírate el juego «Priston Tale» (***www.pristontale.com***), de estilo japonés que en cierto modo recuerda al «Ragnarok».

ROL

Final Fantasy
La saga en PC

Soy un gran aficionado a los juegos de rol y quería preguntaros sobre la saga «Final Fantasy», ¿ha salido alguno para PC? ¿Puedo aún encontrarlos en las tiendas? Me interesan del «FFVI» en adelante. ¿Hay algún otro juego de rol, más o menos actual, con un sistema de juego parecido a «Final Fantasy» (batallas por turnos...)? ■ *Narcotic*



Estás de enhorabuena, porque dentro de muy poco podrás disfrutar nada menos que de «Final Fantasy XI» en tu PC. Se trata del primer, y hasta ahora único juego exclusivamente online de la saga, y se desarrolla en un mundo persistente donde no faltan ni los famosos chócobos. También salió en su momento «Final Fantasy VII», que no obtuvo el mismo éxito que en consola, y que te costará conseguir, pues está descatalogado. Por último, tienes también «Final Fantasy VIII», también descatalogado, del que puedes intentar conseguir algún ejemplar de segunda mano. Respecto a un juego de rol del mismo estilo en PC, prueba con «Grandia 2» o «Summoner».

Bandas Sonoras

El sonido de Icewind Dale
Una música inolvidable

Sabéis dónde puedo encontrar la banda sonora de los dos «Icewind Dale». Me gustaría también preguntaros por juegos de rol del estilo del clásico «Baldur's Gate», y saber qué se presenta en el mercado próximamente. ■ *Is-lu-is*

La banda sonora de «Icewind Dale», compuesta por Jeremy Soule, está publicada por la propia Interplay. Por el tiempo que ha pasado desde su salida, es complicado encontrarla. Con todo, hay algunas unidades disponibles si realizas una búsqueda por el portal de compras online de ***www.amazon.com*** donde, si quieres puedes pedírlas por correo. Respecto a los juegos de rol clásicos, te recomendamos «El Templo del Mal Elemental», de Atari, que está muy en la línea del magnífico «Icewind Dale».



SIMULACIÓN

Battle of Britain
¿Cuántos hay?

Creo que estoy confundido con respecto a este juego. Esperaba una simulador inspirado en la «Batalla de Inglaterra» que suponía en desarrollo hasta el 2005 pero ahora resulta que ya va a salir a la venta. ¿Se trata del mismo juego? ■ *Sparrow*

No, son dos. El que está previsto para el año que viene es el esperado juego de 1C/Maddox Games, creadores de la serie «IL-2», del que hemos hablado en esta sección anteriormente y sigue en marcha. Pero también hay un nuevo juego que está a punto salir cuyo nombre com-



pleto es «Battle of Britain 1940». Lleva el sello del prestigioso Canal Historia y ha sido desarrollado por iEntertainment Network, la compañía creadora de la serie «Warbirds». Lo distribuye Nobilis, a un precio de 19,90 €. Ojo, porque es un título muy interesante. Y es que, además de campaña histórica y misiones independientes incluye un modo multijugador online que no conllevará un coste adicional.

VELOCIDAD

Series Míticas
Novedades

Ya sé que no era técnicamente un gran juego, pero yo encontré bastante jugable y adictivo «El coche fantástico». Me gustaría saber si saldrá en nuestro país algún juego similar inspirado en la mítica serie de los 80, incluso si conocéis algún mod sobre esta serie. ■ *Santiago Hernández*



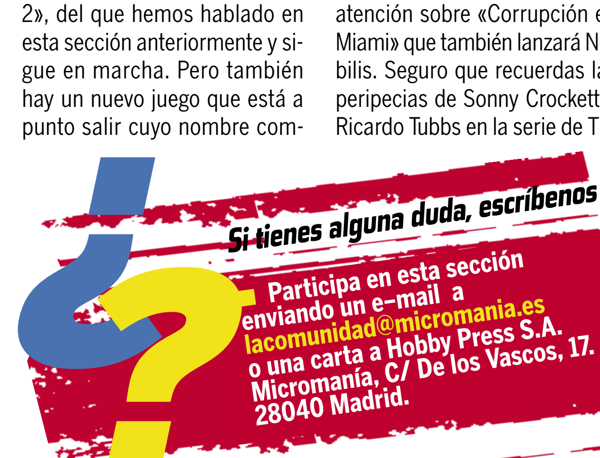
Nobilis Ibérica ha confirmado que publicará «El Coche Fantástico 2» en noviembre para PC. Te podemos adelantar que en esta entrega parecen haberse corregidos los problemas técnicos de su antecesor y se potencia las secuencias cinemáticas. Como vemos que eres un nostálgico, también queremos llamar tu atención sobre «Corrupción en Miami» que también lanzará Nobilis. Seguro que recuerdas las peripecias de Sonny Crockett y Ricardo Tubbs en la serie de TV.

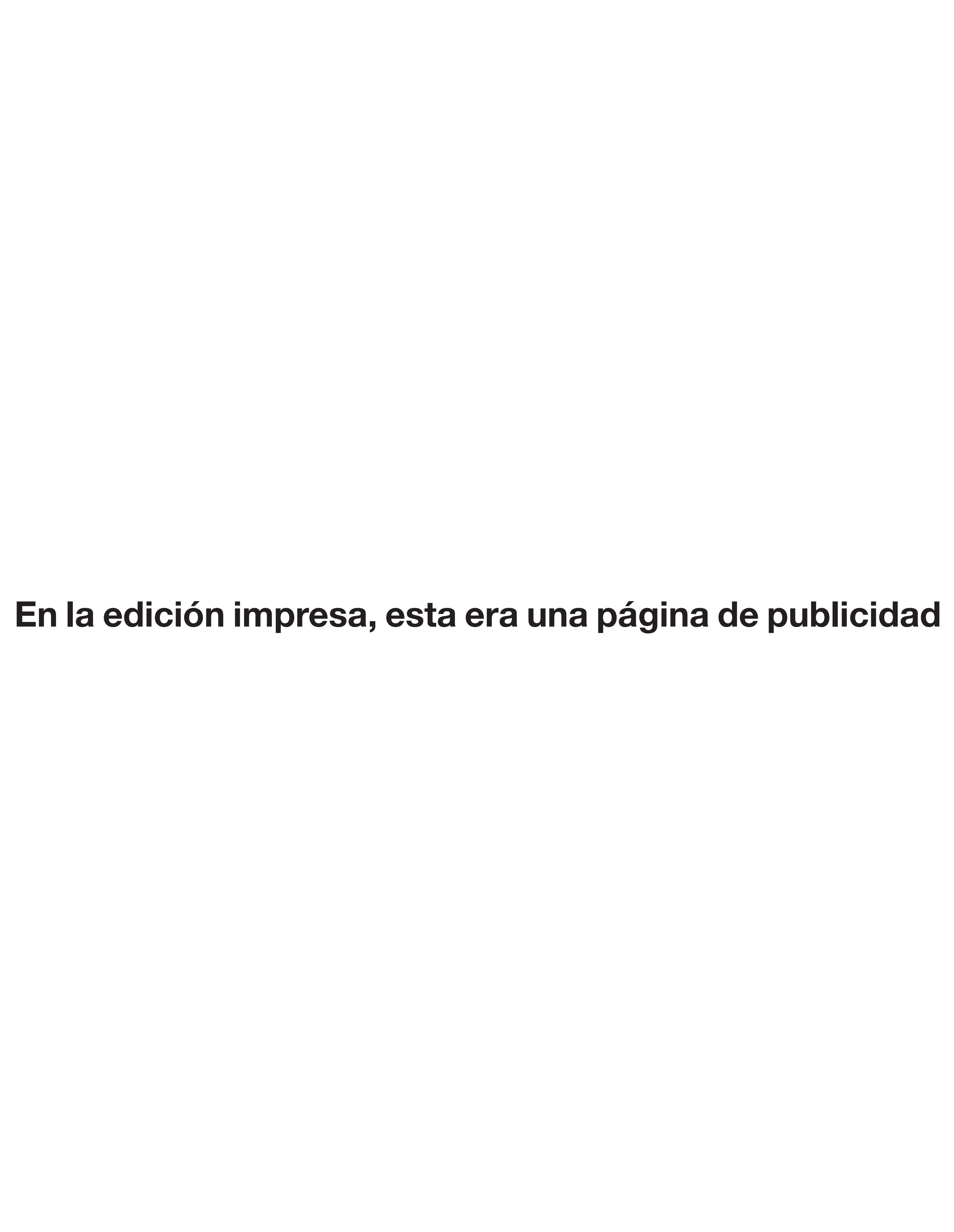
Expediente X-Sims

Los Sims Online
¿Existe?

Hace tiempo escuché hablar de «Los Sims Online». ¿Salió a la venta? Y lo que es más, ¿existe? ¿Aún se puede comprar en alguna tienda o en Internet? A ver si respondéis. ■ *Duragorn*

Pues sí, «Los Sims Online» existe: una versión multijugador en el que miles de jugadores se transforman en Sims y se relacionan en un barrio virtual. Estuvo a la venta en Estados Unidos durante unos meses, pero no tuvo demasiado éxito, así que está siendo remodelado. De momento no está disponible, pero puedes seguir las últimas noticias en su web oficial: ***www.thesimsonline.com***





En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Lo más nuevo

Aquí te presentamos el hardware más interesante para mejorar tu PC, las últimas novedades en periféricos para juegos y también, porqué no, los gadgets más curiosos y útiles para que estés al día.

Logitech MX1000 Láser

Tecnología futurista

RATÓN ÓPTICO DE GAMA ALTA · **80 €**
Más información: Logitech · ***www.logitech.com***

Se acabaron los tiempos de esa molesta luz roja de los ratones ópticos, porque Logitech acaba de presentar **el primer ratón** que se comercializa dotado de un **sensor láser**, prácticamente invisible a la vista. Pero la cuestión no es tan solo una mera cuestión estética, porque la naturaleza de la luz láser le otorga una capacidad de desplazamiento bastante superior y sin errores, incluso sobre superficies irregulares. La longitud de onda del láser es capaz de mostrar una mayor superficie de detalle que la luz roja, de manera que este ratón es aproximadamente veinte veces más sensible que su equivalente con tecnología óptica.

El sensor del **Logitech MX1000** captura hasta **5.8 megapíxeles por segundo**, lo que unido a la revolucionaria tecnología láser le convierte en el ratón más rápido y preciso del mercado, aptitudes que se agradecen en cualquier juego de acción en primera persona, sobre todo cuando hay que moverse con rapidez, o apuntar con precisión en décimas de segundo. Además, la rueda posee el nuevo sistema **"Tilt Wheel Plus Zoom"**, que proporciona capacidad de desplazamiento en tres dimensiones (arriba-abajo, izquierda-derecha, dentro-fuera) ideal para maximizar el uso del zoom, el intercambio de armas o el desplazamiento lateral.

En cuanto a su tecnología inalámbrica, recurre al sistema **"Fast RF"** de Logitech, que consigue proporcionar el mismo índice de transferencia inalámbrica de datos que los ratones con cable, y a la misma velocidad.

Y en lo que se refiere a ergonomía, este **MX1000 Láser** hace gala de la experiencia de la firma Logitech, con un contorno acentuado por un sistema de descanso de dedos cóncavo a cada uno de los lados, y una cubierta de caucho con las teclas acabadas en gris acero. Es el no va más de los ratones. ■



▲ En su cubierta, cuenta con unas luces que indican la carga de la batería.

LAS CLAVES
- Revolucionaria tecnología óptica mediante láser.
- Rapidez y precisión a un nuevo nivel.
- Un funcionamiento perfecto, incluso sobre superficies irregulares.
- Ergonomía y acabados de primera categoría y estética cuidadísima.

INTERÉS

Pioneer DVR-A08XL

Olvídate de comprimir

REGRABADORA DVD DOBLE CAPA · **200 €**
Más información: Pioneer Electronics Ibérica · **Tel: 93 739 99 00** · ***www.pioneer.es***

¿Se te han quedado cortos los 4.7 GB de los DVD?, pues pásate a los **8,5 GB** que permite los DVD a doble capa con esta nueva **regrabadora dual de Pioneer**, que graba a una velocidad de **4X los discos DVD+R de doble capa**. Gracias a que se duplica la capacidad de almacenamiento es más fácil guardar las copias de seguridad del sistema, ingentes cantidades de imágenes o archivos MP3 o realizar también copias de seguridad de las películas en DVD-Vídeo sin necesidad de comprimir.

Y en la grabación de DVD de una capa, bate un récord de velocidad, nada menos que **16X** en los soportes que acepten este nuevo estándar de velocidad. ■



▲ Además, ha eliminado el ventilador forzado para reducir el ruido latente.

LAS CLAVES
- Graba DVD de doble capa de 8,5 GB.
- Velocidad: 4X para doble capa y 16X para disco sencillo.
- Tecnología láser de vanguardia.

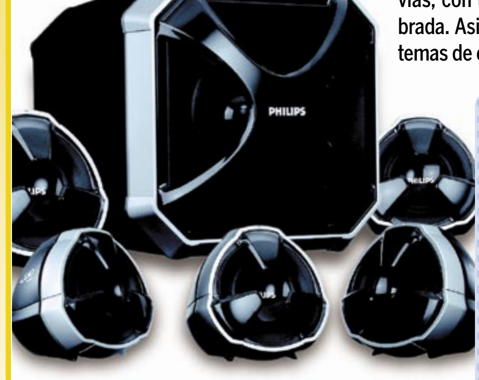
INTERÉS

Philips MMS 460

Como en el cine, pero en casa

ALTAVOCES 5.1 DE GAMA MEDIA · **105 €**
Más información: Philips · **Tel: 902 113 384** · ***www.philips.es***

Un conjunto de **altavoces multicanal 5.1** que destaca por su original y compacto diseño, como sacados de los escenarios de «Doom 3». Ofrece una potencia total de **80W RMS** que se reparten en los 10W de cada uno de los cinco satélites y los 30W del **altavoz de subgraves construido en madera**. Sorprende la calidad de sonido que logra, pese a que los satélites no son de dos vías, con una presencia de graves equilibrada. Asimismo, dispone de eficaces sistemas de eliminación de ruido de fondo. ■



▲ El botón de encendido está enclaustrado en el altavoz central, un buen detalle para ahorrar espacio.

LAS CLAVES
- Potencia total de 80W RMS.
- Altavoz de subgraves construido en madera.
- Diseño compacto y original.

INTERÉS



Zalman ZM-RS6F 5.1

Los oirás dentro de tu cabeza

➲ **AURICULARES MULTICANAL** ➲ **58 €** ➲ **Más información: Alternate**
➲ **Tel: 91 201 32 32** ➲ ***www.alternate.es***

Puede que estés harto de tener que bajar el volumen cuando juegas a las tantas a «Doom 3» o «Far Cry», ¿verdad? Sí, está claro que la solución, de toda la vida, son unos auriculares, pero si no quieres perder detalle del **sonido 3D en 5.1** será mejor que pienses en este modelo de **Zalman,** que integra unidades independientes para los canales frontales, central y traseros para seguir disfrutando del posicionamiento acústico en **360 grados**. Es además sencillo de conectar, al incorporar **tres clavijas jack de 3.5 mm** para conectar a las salidas de frontales, central/subgraves y traseros de las tarjetas de sonido con aceleración 3D.

Y no cansa el llevarlos, porque tanto el acolchado de los auriculares como el sistema de sujeción a la cabeza están diseñados para los que nos pasamos horas y horas en plena batalla delante del monitor. ■



◄ Cinco canales, cinco altavoces... el mejor sonido, y sin armar escándalo.

LAS CLAVES

- Auténtico sonido multicanal 5.1
- Unidades de frontales, central y traseros independientes.
- Cuentan con una fácil conectividad.
- Óptima calidad de sonido.
- Cómodos de utilizar y plegables.

INTERÉS



◄ Su esbelto diseño permite girar la pantalla.

Monitor Philips 190S5CS

Maravilla visual

➲ **MONITOR TFT DE GAMA ALTA** ➲ **595 €**
➲ **Más información: Philips** ➲ **Tel: 902 113 384** ➲ ***www.philips.es***

Si estás buscando un **monitor TFT**, ya sabes que el tiempo de respuesta es un factor primordial debido a la rápida generación de imágenes de los juegos, especialmente los géneros de acción y velocidad.

Darás en la diana con este **monitor LCD de 19 pulgadas de Philips**, pues su tiempo de respuesta de **12 milisegundos** garantiza que no serán perceptibles las imágenes fantasma o las ralentizaciones de la imagen. Además, la calidad visual del panel con **resolución de 1280x1024 píxeles** es excelente, con una intensidad de color y tasa de brillo excepcional.

LAS CLAVES

- Tiempo de respuesta de 12 ms, ideal para los videojuegos.
- Resolución de 1280x1024 píxeles.
- Ajuste de pantalla en altura y posición.

INTERÉS

Microsoft Wireless Optical Desktop Comfort Edition

El mejor conjunto para tu escritorio

➲ **CONJUNTO DE TECLADO Y RATÓN INALÁMBRICOS** ➲ **Precio: 74 €**
➲ **Más información: Microsoft** ➲ ***www.microsoft.com/spain***

Si buscas un conjunto de **teclado y ratón con tecnología inalámbrica y óptica de última generación**, no pierdas de vista el modelo de Microsoft, que renueva su gama con la edición **"Comfort"**, que destaca por su diseño en curva de 6º. Además de varias **teclas multimedia programables**, el teclado integra un **control de zoom** que viene bien para asignarle controles avanzados en juegos de acción en primera persona. El ratón dispone de rueda con tecnología de inclinación para movimientos laterales. ■



▲ Para escritorios con poco espacio, se puede sacar el reposamuñecas.

LAS CLAVES

- Diseño estilizado con un gran acabado.
- Ergonomía insuperable con curva de 6 grados.
- Ratón con sensor óptico de precisión.

INTERÉS

Gainward PowerPack! Ultra/2400 GS

Pídele lo que quieras en aceleración 3D

➲ **TARJETA GRÁFICA DE GAMA ALTA** ➲ **Precio: 490 €**
➲ **Más información: Gainward** ➲ ***www.gainward.com***

Para disfrutar de la mejor configuración gráfica tienes este modelo de **Gainward,** que integra el nuevo procesador **nVidia GeForce 6800 GT**, una versión más comedida que la "ultra", pero sin renunciar a prestaciones fuera de órbita gracias a su velocidad de **400 MHz** con **16 canales** de renderizado de píxeles. E integra **256 MB de memoria gráfica GDDR3** para jugar sin problemas a resoluciones de **1600x1200 píxeles.**

Acelera por hardware los efectos 3D más novedosos de las últimas versiones de **DirectX9.0c y OpenGL 1.5** y dispone de **salida digital DVI** para monitores TFT. ■

▲ La placa disipadora de cobre y los dos ventiladores conforman un excelente sistema de disipación.

LAS CLAVES

- Nueva GPU GeForce 6800GT.
- Precio atractivo dentro de su gama.
- Soporta por hardware DirectX9.0c y OpenGL 1.5

INTERÉS



Guía de compras

La única selección pensada por y para los jugadores de PC

En nuestra Guía de compras le seguimos la pista a las novedades de hardware más interesantes, para que estés al día y puedas elegir lo que más te conviene.

Placas base

Recomendado Micromanía

ABIT KV8 Pro 3rd Eye • Todo-terreno

220 € • Más información: Abit
http://www.abit.com.tw/

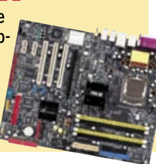


Placa base para los Athlon64 "Newcastle" con socket 939, con el avanzado chipset VIA K8T800 Pro con tecnología HyperTransport de 2 GB de ancho de banda para que la transferencia de datos sea la máxima y con un FSB máximo de 1 GHz. Soporta memoria de doble canal DDR con controladoras IDE y Serial ATA, y chip de sonido multicanal 7.1

Alternativas

ASUS P5AD2 Premium

280 € • Mas información: Asus
http://es.asus.com/



Un lujo de placa base que ofrece lo último en tecnología, con chipset Intel 925X para Pentium 4 "Prescott" con socket 775, puerto PCI Express 16X y soporte de la nueva memoria de sistema DDR2 a 533 MHz.

Aopen AK79D-400max

75 €
Más información: Aopen
http://es.asus.com/

Esta placa base para Athlon XP integra el chipset nVidia nForce2 Ultra400 para soportar el bus a 400 MHz de los XP con núcleo "Barton". Además, integra el potente procesador de sonido 5.1 "SoundStorm". Y a un precio competitivo.

Procesador

Recomendado Micromanía

AMD Athlon 64 3500+"Newcastle" • Nace una estrella



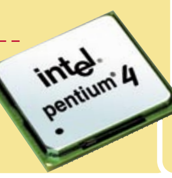
290 € • Más información: AMD
www.amd.com

AMD da paso a la segunda generación de Athlon 64 con el nuevo núcleo "Newcastle", con tecnología HyperTransport de 1 GHz para optimizar la comunicación con el resto de componentes en placas base con el socket 939. Ya hay anunciadas versiones de 64 bits de «Far-Cry», «UT2004» y «Half-Life2». Un procesador que marca un salto tecnológico y no una simple optimización.

Alternativas

Intel Pentium 4 530 3 GHz

250€
Más información: Intel
www.intel.com



Para las placas con socket 775 y arquitectura PCI Express, este procesador es el más equilibrado, con 1 MB de caché L2 y tecnología HyperThreading.

Intel Celeron D 330

94 €
Más información: Intel
www.intel.com

Intel ha renovado el escalón básico de procesadores duplicando la memoria caché del anterior modelo hasta los 256 KB y aumentando la velocidad de reloj hasta los 2,6 GHz para ofrecer, en este nuevo modelo, una excelente relación precio/prestaciones.

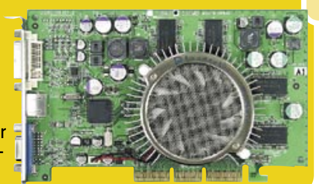
Tarjeta Gráfica



Recomendado Micromanía

Leadtek WinFast A360 TD MyVIVO • Apuesta sin riesgo

180 € • Más información: Leadtek
www.leadtek.com



Insuperable en relación precio/prestaciones con todo lo que se puede desear: procesador gráfico GeForceFX 5700 con núcleo a 425 MHz que soporta DirectX9 por hardware, 256 MB de memoria gráfica DDR para activar el modo Ultra de «Doom 3» y AGP8X. Y doble VGA y entrada de vídeo con capturadora para fuentes externas.

Alternativas

Aopen Aeolus 6800 Ultra 256DVD

590 € • Más información: Aopen
http://spain.aopen.com.tw

Si no tienes límite de presupuesto y quieres la tarjeta más rápida y avanzada del mercado, este modelo integra el procesador gráfico GeForce 6800 Ultra con 16 canales de renderizado de píxeles y 256 MB de la moderna memoria DDR3.

ASUS A9550

70 € • Más información: Asus
http://es.asus.com/

Una alternativa económica para acceder al soporte por hardware de DirectX9 es el procesador gráfico ATI Radeon 9550 de esta tarjeta gráfica que además integra 128 MB de memoria DDR.

Tarjeta de sonido

Recomendado Micromanía

SB Audigy 2 ZS • El mejor sonido 3D



99,90 € • Más información: Creative
http://es.europe.creative.com

Ha bajado bastante de precio esta tarjeta de sonido ideal para acceder a las máximas prestaciones en audio 3D, con 64 canales simultáneos bajo DirectSound3D y EAX Advanced HD. Logra un 7.1 enormemente realista. Está certificada THX y el sonido da una resolución de 24 bits a 96 KHz. Incluye los títulos «T.R.: The Angel of Darkness» y «Rainbow 6: Raven-Shield».

Alternativas

Audiotrak Maya 7.1

65 € • Más información:Alternate
www.alternate.es

Una interesante tarjeta de sonido 7.1 con el magnífico motor de sonido Sensaura 3D Sound compatible con DirectSound3D, EAX y A3D, así como los formatos extendidos de Dolby Digital y DTS.

Gainward Hollywood Home 7.1

44 € • Más información: Gainward
www.gainward.net



Una ganga con el chip VIA Envy 24 que permite acceder al formato multicanal 7.1 sin renunciar en absoluto a la calidad de procesamiento a 24bit/96 KHz. Compatible con todo tipo de sonido 3D.

Teclado y ratón

Recomendado Micromanía

Logitech Desktop Cordless MX • No te resistas a tocarlo...

115 € • Más información: Logitech
http://www.logitech.com

Un conjunto de teclado y ratón inalámbricos que tiene todo lo necesario para controlar con precisión los juegos de acción en primera persona gracias a la tecnología MX del sensor óptico del ratón que integra 8 botones, así como al ejemplar mecanismo de la membrana del teclado. Además, conjuga un cuidado diseño, ergonomía, funcionalidad y una gran calidad de materiales.

Alternativas

Belkin Nostromo N30

49 € • Más información: Belkin
www.belkin.com/sp

La ergonomía de este ratón está enfocada a los juegos de acción en primera persona y dispone de tecnología Immersion Touch Sense, que consigue transmitir al usuario sensaciones de tacto y respuesta física a cada movimiento.

Thrustmaster Tactical Board

65 € • Más información: Thrustmaster
www.thrustmaster.com



Un revolucionario dispositivo de control que permite olvidarnos del teclado y el ratón. Dispone de una rueda a modo de ratón y 41 botones programables con una colocación muy bien estudiada.

Altavoces

Recomendado Micromanía

Creative Inspire T5400 5.1 • Como en el cine



99,90 € • Más información: Creative
http://es.europe.creative.com

Este conjunto de altavoces 5.1 ofrece un sonido bien equilibrado porque incorpora el diseño de dos vías separadas –tweeter y cono de medios– en los tres altavoces frontales, lo que aumenta en gran medida la calidad de sonido sobre todo a la hora de reproducir atmósferas musicales y el sonido 3D.

Alternativas

Creative GigaWorks S750

479,90 € • Más info.: Creative
http://es.europe.creative.com

Con certificación THX estamos ante el rey del segmento. Un conjunto a 7.1 con una potencia de 70W por canal y 210W para el subwoofer. Sonido a la altura de la gama de alta fidelidad.



Teac Powermax 1800

80€ • Más información: Alternate
www.alternate.es

Un conjunto de altavoces 5.1 con la reputada calidad de sonido de Teac y un atractivo diseño bicono en los satélites. Con 90W de potencial RMS total, satisface todas las exigencias en audio multicanal.



¿Está al día tu PC?

Actualizar tu PC puede convertirse en una locura. No te dejes abrumar por los nombres y prestaciones de los productos. Para ello los hemos clasificado en tres categorías. Todo bien claro, ¿no? ¿Cuál es la tuya?

PC a la última

Lo más potente que puedes encontrar si quieres convertir tu PC en la máquina definitiva. Para jugar a tope con los videojuegos más exigentes.

	Presupuesto
Placa base: **Con chipset Intel925X socket 775**	280 €
Procesador: **Pentium 4 570 3,8 GHz socket 775**	700 €
RAM: **1024 Mb DDR2 a 533 MHz**	380 €
Tarjeta gráfica: **ATI Radeon X800XT 256DDR3 PCI Express**	580 €
Tarjeta de sonido: **Creative SB Audigy 2 ZS Pro**	279 €
Disco duro: **Western Digital Raptor WD360 (10.000 RPM) ATA/150**	130 €
Lector DVD: **ASUS DVD-E616P2**	35 €
Grabadora: **MSI DR16B. Doble capa 16X**	200 €
Monitor: **Benq FP231W. TFT 23' 16/9**	1990 €
Altavoces: **Creative Gigaworks S750**	479 €
Ratón y teclado: **Logitech di.Novo**	269 €
Periféricos: **Thrustmaster F1 FF Racing**	199 €
TOTAL	**5.521 €**

Selección Micromanía

Aquí te detallamos los componentes que configuran el equipo por el que nosotros optaríamos. Esta es nuestra recomendación.

	Presupuesto
Placa base: **ABIT KV8 Pro 3rd Eye**	220 €
Procesador: **Athlon 64 3500+ "Newcastle"**	290 €
RAM: **1024 Mb de memoria DDR a 400 MHz**	200 €
Tarjeta gráfica: **Leadtek WinFast A360 TD MyVIVO**	180 €
Tarjeta de sonido: **SoundBlaster Audigy2 ZS**	99 €
Disco duro: **Western Digital Caviar SE WD1600JD**	114 €
Lector DVD: **ASUS DVD-E616P2**	35 €
Grabadora: **Benq DW1620 (Doble capa)**	160 €
Monitor: **CRT de 19 pulgadas con pantalla plana**	290 €
Altavoces: **Creative Inspire T5400 5.1.**	99 €
Ratón y teclado: **Logitech Desktop Cordless MX**	115 €
Periféricos: **Belkin Nostromo Gamepad N45**	45 €
Saitek X45 Flight Control System	89 €
Saitek R440	74 €
TOTAL	**2.010 €**

Al día para jugar

La configuración básica para garantizar que los juegos te funcionarán con un mínimo de fluidez y un aceptable nivel de detalle.

	Presupuesto
Placa base: **con chipsets nForce2 (AMD) o Intel865P (Pentium4).**	65 €
Procesador: **Athlon XP 2800+ o Pentium 4 a 2.4 GHz**	75 €
RAM: **512 Mb de memoria DDR a 333 MHz**	90 €
Tarjeta gráfica: **chipsets nVidia GeForce5500 o ATI Radeon 9550**	110€
Tarjeta de sonido: **PCI con aceleración sonido 3D**	30 €
Disco duro: **80 GB Ultra/ATA 100**	60 €
Lector DVD: **DVD 10X.**	24 €
Grabadora: **Grabación DVD-R a 4x**	60 €
Monitor: **CRT 17 pulgadas pantalla plana**	105€
Altavoces: **Conjuntos 5.1**	60 €
Ratón y teclado: **Creative Desktop Wireless 6000**	49 €
Periféricos: **Saitek P880 Dual GamePad**	30 €
TOTAL	**758 €**

Recomendado Micromanía

Joystick



Saitek X45 • Sensaciones de vuelo

89 € • Más información: Corporate PC.
Tel: 93 263 48 18 • *www.corporate-pc.com/saitekpr.htm*

Si quieres que tu experiencia a los mandos de los cazas de combate sea lo más realista posible, tienes que hacerte con una palanca de vuelo HOTAS como ésta, absolutamente imbatible en relación calidad/precio. El conjunto está construido en aleación de metal y con un mecanismo de sujeción infalible. La palanca se acciona mediante un tensor y el acelerador dispone de control de retención. Se conecta vía USB.

Gamepad

Belkin Nostromo n45 Dual Analog USB • Todo bajo control

45 € • Más información: Belkin • *www.belkin.com/sp*



Un gamepad revolucionario ya que dispone de una barra transversal estabilizadora para disminuir el cansancio al sujetarlo a lo largo de muchas horas, y minimizar las desviaciones laterales. Pero también resulta sorprendente por la gran cantidad de elementos de control. Tiene nada menos que de 13 botones programables (cuatro de ellos en gatillos de gran tamaño), dos palancas analógicas y un D-Pad de 8 direcciones con una sobresaliente precisión.

Volante



Saitek R440 Force Feedback • Un bólido...

74 € • Más información: Corporate.
Tel: 93 263 48 18 • *www.corporate-pc.com/saitekpr.htm*

Un conjunto de volante y pedales bien planificado, especialmente la base con los pedales anclados a un travesaño superior para que los "pisotones" sobre el acelerador y el freno sean más realistas y poder realizar maniobras de punta-tacón, amén de reducir la fatiga. Tiene sensores digitales ópticos y motores Force Feedback de última generación con soporte de tecnología Immersion TouchSense.

Almacenamiento

Benq DW1620• Irresistible

160 € • Más información: Benq
www.benq.es

Por fin está al alcance de casi todos los bolsillos la grabación en DVD en formato doble capa (DVD DL), con este nuevo modelo de grabadora de Benq, que aumenta la capacidad de almacenamiento hasta los 8,5 GB y que permite grabar hasta 4 horas de vídeo con la máxima calidad. Además, este modelo graba a una magnífica velocidad de 16X los DVD de una capa y es dual, lo que implica que es capaz de soportar ambos sistemas DVD+R y DVD-R.

Alternativas

Sistema X-Gaming

105 € • Más información: SmallisBig
www.smallisbig.com

Un joystick de metal y madera basado en las máquinas recreativas. Tiene una palanca a prueba de bombas y 8 botones con microinterruptores (lo más fiable). No hay nada mejor para los juegos arcade.

Saitek ST90

18 € • Más info.: Corporate PC.
Tel: 93 263 48 18
www.logitech.com



Una palanca de vuelo de última generación, muy asequible, que está equipada con un original sistema de anclaje y un excepcional muelle que aguanta hasta las torsiones con más fuerza G.

Thrustmaster Wireless Dual Trigger

40 € • Más información: Thrustmaster
www.thrustmaster.com



No hay nada más cómodo que olvidarse del dichoso cable, con este gamepad inalámbrico con dos palancas analógicas y 12 botones. Un D-Pad ideal para movimientos diagonales.

Saitek P2500 Rumble Pad

44 € • Más información: Saitek
www.saitek.com



Con sus dos palancas analógicas y 10 botones programables, este gamepad sorprende por el magnífico tacto de su D-Pad, su ergonomía y el efecto realista del motor de vibración.

Logitech MOMO Racing

149 € • Más información: Logitech.
Tel: 91 375 33 68 • *www.logitech.com*



El esmerado diseño y la calidad de los materiales son los pilares de este conjunto de volante y pedales. Palanca de cambio robusta, base antideslizante y sistema de fijación que no cede ni ante maniobras extremas.

Thrustmaster F1 F-Feedb. Racing

185 euros • Más información:Thrustmast
www.thrustmaster.com



Se trata de una réplica exacta del volante de los monoplazas de Fórmula 1 de la escudería Ferrari. Sin duda es el mejor de su segmento, pero a costa de un elevado precio, debido principalmente al empleo de fibra de carbono y acero en su fabricación.

Woxter MicroHard Disk

180 euros • Más información: Woxter
www.woxter.com



Si necesitas un disco duro portátil de alta capacidad, te recomendamos este modelo de Woxter, el más pequeño del mundo con unas dimensiones de 4,8 cm x 5,3 cm y una capacidad de 2,2 GB. Se conecta sencillamente al puerto USB.

ASUS DVD-E616P2

35 euros • Más información: Asus
http://es.asus.com/

Es indispensable contar con un lector de DVD para no forzar los mecanismos de rotación de la grabadora, y este modelo de ASUS alcanza una velocidad de lectura de 16X y dispone de un motor silencioso y sin vibraciones.

Consultorio Técnico

Si tienes problemas para hacer funcionar un juego o deseas ampliar tu equipo y no sabes por dónde empezar porque es un lío, en nuestro consultorio encontrarás la solución que estás buscando.

TARJETAS GRÁFICAS

Más potencia

Tengo un Pentium 4 a 2,4 GHz con 1024 MB de memoria RAM y una tarjeta gráfica GeForce 5200 de 128 MB, pero como «Far Cry» no me funciona como a mi me gustaría quiero comprarme una aceleradora 3D con 256MB de memoria gráfica ¿Cuál me recomendáis sabiendo que no puedo gastarme más de 300 €? ■ Eneko



Nos parece muy acertada tu decisión de adquirir una aceleradora 3D que integre 256 MB de memoria gráfica. Con tu presupuesto, te recomendamos las que integran el procesador gráfico nVidia GeForce 5700 o bien el ATI Radeon 9800, que ha bajado de precio ante la llegada de las nueva generación de procesadores gráficos.

Consumo de energía

Quiero comprar una tarjeta gráfica con el procesador GeForce 6800 de nVidia pero me preocupa el consumo eléctrico, porque sé que las aceleradoras 3D de última generación necesitan una alimentación adicional a la del puerto AGP. ¿Es necesaria una fuente de alimentación superior a 300W para no tener problemas? ■ Daniel Ferreira



En efecto, el aumento de potencia de las aceleradoras 3D ha aumentado también su consumo eléctrico y casi todas ya incluyen una toma adicional para conectarla a un cable de alimentación, como los discos duros y unidades ópticas. Se han dado problemas en ordenadores con fuentes de alimentación inferiores a 300W, porque algunos integradores no han tenido en cuenta el consumo extra de la tarjeta gráfica. Aunque el consumo máximo dependerá del resto de componentes que instales (número de discos duros, diferentes tarjetas, sistemas de disipación de calor), te recomendamos que no te arriesgues y por un poco más de dinero instales una fuente de alimentación de 400W y preferiblemente de marcas como Zalman o Thermaltake, que van muy bien.

COMPATIBILIDAD

Un clásico con XP



Hace poco me compré un AMD Athlon 64 3200, con una tarjeta gráfica GeForce 5600. El problema es que instalé «Rally Championship» y al intentar ejecutarlo vuelve al escritorio y no hay forma de iniciar el programa. He buscado un parche de actualización, pero ya no existe la página oficial del programa ¿sabéis dónde puedo encontrarlo ■ Doomky

Debes arrancar el programa con el modo de compatibilidad, eligiendo Windows 98 como sistema operativo. Para ello puedes usar el asistente de compatibilidad de programas de WindowsXP, que está en el menú de Inicio, luego Programas y luego Accesorios. El parche para actualizar «Rally Championship» puedes descargarlo desde la web: *www.jeuxvideo.com/downloads/0000/00001399_patch.htm*

PLACAS BASE

Nuevos chipsets



Sobre las nuevas placas base con chipset Intel i915 y i925, ¿son compatibles con las tarjetas ATI Radeon 9800 AGP o sólo con las Radeon X800 para PCI Express? ■ Bernat Jordana

Las diferentes versiones de los chipset Intel 915 y 925 son plataformas PCI Express diseñadas con esta arquitectura, por lo que debes instalar una tarjeta gráfica PCI Express. No obstante, las nuevas series X600 y X800 de ATI disponen de modelos PCI Express y nVidia, además de las nuevas GeForce 6600 PCI Express, ya ha anunciado que lanzará versiones de esta plataforma de sus modelos GeForce 6800. En definitiva, pronto habrá disponibles tarjetas gráficas PCI Express en todos los segmentos de precios. Por eso no debes preocuparte.

CPU Y RAM

Elección de componentes

Tengo algunas dudas acerca de la elección del procesador para mi nuevo equipo ¿AMD Athlon 64 3200 ó P4 3.2 GHz? ¿Es en realidad el AMD un 2.2 GHz y si es así, se queda corto con respecto a los 3.2 GHz reales del Pentium 4? Si al final me compro el AMD, ¿memoria Twinmos (2 módulos de 512) o normal (1X1024 400)? ¿Y con el Pentium 4, qué memoria es la mejor? ■ José Luis de la Torre



Es cierto que la velocidad de reloj del núcleo del AMD Athlon 64 es realmente de 2,2 GHz, pero el rendimiento de un procesador no depende exclusivamente de la velocidad de reloj, sino de su arquitectura, y la del Athlon 64 es bastante más moderna y optimizada para la ejecución de videojuegos que la del Pentium 4, siendo éste también un excelente procesador. Ahora bien, nosotros nos decantamos por el Athlon 64 porque permite dar un salto de gigante al pasar a los 64 bits y aunque todavía hay que esperar, ya está más cerca la versión de Windows XP para Athlon 64 y juegos como «FarCry», «Half-Life 2» y «Unreal Tournament 2004» han anunciado versiones de 64 bits. Respecto a la memoria, para ambos procesadores te recomendamos

La pregunta del mes

Memoria gráfica en «Doom 3»



Tengo una tarjeta gráfica GeForce 5900 en un Pentium 4 a 3 GHz con 512 MB de memoria DDR. Me gustaría saber si con esta configuración puedo jugar con garantías en el modo gráfico "Ultra" de «Doom 3», porque tengo entendido que se necesita una tarjeta gráfica con 512 MB de memoria gráfica y creo que todavía no hay ninguna en el mercado. ■ David Sánchez

En efecto, al activar el modo gráfico "Ultra" el programa avisa que recurre a más de 500 MB de memoria para almacenar las texturas de alta definición, pero eso no significa que tenga que ser necesariamente la memoria integrada en la aceleradora 3D. Se puede recurrir a la memoria AGP, es decir, memoria RAM del sistema, empleada como memoria gráfica. Ahora bien, sólo es recomendable activar el modo gráfico "Ultra" de «Doom 3» si dispones de 1 GB de memoria RAM para poder establecer en la BIOS, o en el menú de configuración de tu tarjeta, un tamaño de apertura AGP (la cantidad de memoria RAM destinada a memoria AGP) de 512 MB. Y, por supuesto, mucho mejor con aceleradoras 3D con 256 MB de memoria gráfica.



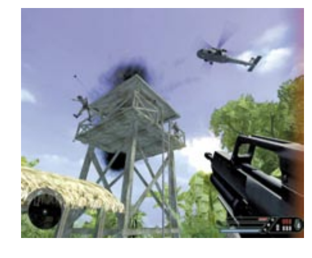


dos módulos porque así podrás activar el doble canal de acceso a la Ram "Dual-Channel RAM" que dobla el ancho de banda en el acceso de la CPU a la memoria del sistema.

GRÁFICOS

Problemas visuales

Tengo una tarjeta gráfica nVidia GeForce FX 5700 y con los controladores ForceWare versión 56.72 «Far-Cry» funcionaba a la perfección y tras actualizarlos a la versión 61.77 aparece una niebla azul claro que dificulta la visión. ¿Cómo puedo solucionarlo? ■ Icaro



Como has actualizado los ForceWare a una versión que ya es compatible con la última versión de Direct3D, debes actualizar las librerías DirectX a la versión 9.0c, lo que puedes realizar o bien instalando el Service Pack 2 de Windows XP o descargando el instalador desde la página de soporte de DirectX, en *www.microsoft.com/directx*. Tampoco olvides actualizar «Far-Cry» con el parche de la versión 1.1 que puedes descargar de *www.farcry.ubi.com/patches.php*

ACTUALIZACIÓN

Fallo en los controladores

Tengo Windows 98 como sistema operativo y acabo de actualizar el controlador ForceWare de mi tarjeta gráfica GeForce 5600. Ahora no me funcionan bien los juegos, una faena porque «Doom 3» funcionaba estupendamente y ahora no hay manera ¿Cómo puedo recuperar la versión anterior de los controladores? ■ Alberto Sanz



Seguramente el problema es que los controladores ForceWare que descargaste eran para WindowsXP y no para Windows98. Debes desinstalar los que tienes ahora, para ello, entra en el Panel de control, luego en Sistema y aquí en el Administrador de Dispositivos. Selecciona la tarjeta gráfica. Abre la opción "Actualizar controlador" y selecciona instalar manualmente buscando una ubicación específica. Entre los controladores compatibles, podrás elegir una versión anterior a la que tienes instalada, que restaurará los archivos perdidos en la anterior instalación. A continuación repite el proceso de instalación con los ForceWare para Windows 98. También es recomendable que instales DirectX9.0c, tienes el ejecutable en el DVD que viene con la revista.

MEMORIA RAM

Ampliación

Tengo un AMD AthlonXP en una placa base nForce2 y quiero ampliar la RAM de mi equipo con un nuevo módulo. Lógicamente, me gustaría que fuera de la misma marca de los que ya tengo instalados para que funcionasen mejor pero no recuerdo cuál es. ¿Cómo puedo averiguar la marca de los módulos sin tener que sacarlos de su zócalo? Volver a colocarlos es muy difícil tal como está configurado el PC. ■ Augusto Gil

Como tienes una plataforma nForce puedes descargar el programa "Nvidia System Utility" desde la página web de nVidia *http://es.nvidia.com* Al ejecutarlo analiza la configuración de tu equipo y, además de diversas opciones de "overclocking", muestra gran cantidad de información entre la que se encuentra la marca de los módulos de memoria, siempre que sean de marcas reconocidas como Kingston o Corsair y no genéricos, claro.

512 megas escasos

Leí en vuestra revista que con una tarjeta gráfica GeForce FX 5900 XT podría disfrutar de la configuración máxima de los gráficos de «Far-Cry» y, sin embargo, tras comprarla, he observado muchas ralentizaciones. El resto del sistema es un Pentium 4 a 3 GHz con 512 megas de memoria Ram DDR 400 de memoria. ■ Daniel Martínez

Si ya has actualizado «Far-Cry» con el parche de la versión 1.1 y tienes al día los controladores de la placa base y tarjeta gráfica el problema es la falta de memoria RAM. Tus 512 megas no son suficientes para jugar a «Far-Cry» al máximo porque tu aceleradora 3D solo integra 128 megas de memoria gráfica y en la configuración gráfica más elevada se recurre a texturas de gran tamaño que deben volcarse a la memoria AGP, usando para ello la memoria del sistema. Debes tener instalados al menos 1 GB de memoria RAM o disponer de una aceleradora 3D con 256 megas de memoria gráfica para situar todos los parámetros gráficos de «Far-Cry» en sus niveles más altos de calidad.

¿Funciona en mi PC?

Los mejores juegos tienen casi siempre requisitos elevados o un tanto especiales. Aquí te detallamos qué te va a hacer falta para disfrutar de los mejores juegos que hemos alanlizado este mes, y te recomendamos los dispositivos con los que sacarles el máximo partido.

ROME: TOTAL WAR



▶ Los requisitos de «Rome» no son nada exagerados, pero si quieres asegurar una total fluidez del juego, incluso en batallas masivas, deberás contar con 1 GB de memoria RAM. Es aconsejable también una tarjeta gráfica que cuente con 128 MB. Y casi tan importante como lo anterior es contar con un buen ratón optico, lo que te permitirá manejar tus legiones comodamente en el campo de batalla.

FIFA 2005



▶ El motor gráfico de «FIFA 2005» mantiene las mismas exigencias que la entrega del año pasado. Es difícil que tengas que actualizar tu PC si eres un seguidor de la serie. Para sacar todo el partido a las nuevas opciones de control que mejoran su faceta de simulador necesitas un pad bien equipado, preferiblemente con dos palancas analógicas, como el Saitek P3000 de Saitek.

LOS SIMS 2



▶ Los Sims no han sido especialmente exigentes con el hardware, pero en esta nueva entrega necesitan un buen equipo para lucir todo su encanto. Tarjetas de penúltima generación, como las GeForce 5900 o las Radeon 9800 les pondrán un buen maquillaje. Para recrear sus emociones se manejan un sinfín de parámetros que requieren mucha memoria. Mejor si tu PC cuenta con 512 MB que los 256 de rigor.

XPAND RALLY



▶ El motor gráfico creado por Techland para «Xpand Rally» echa mano de las funciones más avanzadas de DirectX 9, así que si tu tarjeta soporta esta tecnología plenamente, verás que la calidad gráfica del juego es sensacional. Disfrutarlo al máximo exige un equipo potente, pero sobre todo un conjunto de conducción preciso como el Thrustmaster Ferrari Enzo FF Wheel.

Índice

Infomanía

La aplicación interactiva del DVD está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el DVD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.

Micromanía garantiza que el DVD que regala junto con la revista ha sido sometido a los más exhaustivos controles de testeo y antivirus por parte de la empresa duplicadora del DVD contratada a tal efecto.

Los derechos sobre los contenidos incluidos en el DVD pertenecen a sus respectivos autores y Micromanía publica bajo su autorización expresa los programas que distribuye en su DVD.

¡Dale más juego a tu PC!

¿Ya has llegado al final de este número? No te preocupes, que aún queda diversión. En el DVD vas a encontrar lo que necesitas para darle más juego a tu PC. Demos jugables, vídeos, especiales, actualizaciones y un juego completo original. ¡¡Disfrútalo!!

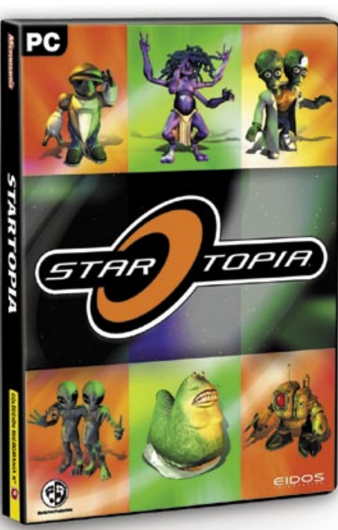
Juego completo

Startopia

➔ Género: Estrategia ➔ Compañía: Mucky Foot ➔ Idioma: Castellano ➔ Espacio: 628 MB

La Gran Guerra dejó las estaciones espaciales a la espera de que alguien las pusiera de nuevo en marcha y esa va a ser tu misión: transformar esos restos abandonados en hospitales, atracciones turísticas, comercios o universidades. Contrata, además, alienígenas, crea las mejores instalaciones, consigue recursos y también... declara la guerra.

Con un sentido del humor que arrancará más de una risa, «Startopia» se conforma como un juego diferente a muchos otros compañeros de género y cuenta además con un interface suficientemente sencillo como para que el juego también pueda ser muy recomendable para los que se quieran iniciar en la estrategia.









Lo que hay que tener

➔ SO: Windows 95/98/ME/XP ➔ CPU: Pentium II 350 MHz
➔ RAM: 64 MB ➔ HD: 350 MB ➔ Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D con 8 MB
➔ Tarjeta de sonido: 16 bit ➔ DirectX 8.0a

Controles básicos:
➔ Ratón: Todos los controles disponibles

NOTA: Para que el juego funcione correctamente debes tener el DVD dentro de la unidad lectora.

LAS CARÁTULAS ORIGINALES DE LA COLECCIÓN

¡Completa tu colección con las carátulas originales! Si prefieres coleccionar los DVDs de Micromanía con la carátula original del juego, sólo tienes que sacarla de la funda y darle la vuelta. ¡Más fácil, imposible!



¿Necesitas ayuda?

Si tienes cualquier problema con los programas incluidos en el DVD, puedes contactar con nuestro Servicio de Asistencia Técnica (SAT) por correo electrónico:

satmicromania@micromanía.es

Colin Mcrae Rally 2005
Tramo en el Rally de U.K.

Género: Velocidad · Compañía: Codemasters · Distribuidor: Codemasters · Lanzamiento: Septiembre de 2004 · Idioma: Inglés · Tamaño: 292 MB

El mejor piloto de rallies de todos los tiempos acude a su cita anual con mejoras en muchos aspectos de la genial saga de velocidad.

En la demo, corre un tramo cronometrado del Rally de Inglaterra a los mandos de un legendario Lancia Stratos, un Toyota Celica o un Peugeot 206 WRC. ¡A correr!

Lo que hay que tener

- SO: Win 2000/XP
- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 400 MB
- T. gráfica: Direct3D 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:

- Arriba/abajo: Acelerar/Frenar.
- Izq./dcha: Izqda./Derecha.
- Espacio: Freno de mano.

Xpand Rally
Demo multijugador

Género: Velocidad · Compañía: Techland · Distribuidor: Zeta Multimedia · Lanzamiento: Ya disponible · Idioma: Inglés · Tamaño: 151 MB

Lo habitual en el género es competir en igualdad de condiciones, pero esto no ocurre en este título, en el que elegirás a tu antojo los vehículos para obtener una mayor potencia. Esta demo te permitirá competir a través de red local o Internet en tres circuitos distintos y con dos coches diferentes.

Lo que hay que tener

- SO: Win 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 1,3 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 312 MB
- T. gráfica: Direct3D 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0x

Controles básicos:

- Arriba/abajo: Acelerar/Frenar.
- Izq./dcha: Izqda./Derecha.
- Espacio: Freno de mano.

SÓLO EN Micromanía

Aplicación especial Trucos de la A a la Z
¡¡Más de 2.500 trucos!!

Desde «Age of Mythology: The Titans» hasta «Zoo Tycoon: Marine Mania», hemos recopilado todos los trucos más interesantes o necesarios para más de 250 juegos de PC (268, para ser exactos).

Muchos de los trucos son contraseñas que debes escribir en una "consola de trucos" que aparecerá en pantalla al pulsar una tecla o combinación de teclas determinada. En otras ocasiones, te damos las claves para cambiar una o varias líneas de algún archivo de texto del juego, de forma que varíen las condiciones de juego... a unas condiciones mucho más ventajosas para ti. Como siempre, ante este tipo de "variaciones", te recordamos lo importante que es realizar y guardar una copia de seguridad de cada archivo que vayas a variar.

También te desvelamos algunos de los secretos mejor guardados de los juegos, o la manera de aprovechar algún "bug", o fallo de programación. En fin, que te damos todos los instrumentos para terminar por fin cualquier juego en el que pudieras haberte quedado enganchado.

Y todo, en una aplicación sencillísima de utilizar, en la que puedes buscar los trucos bien por el título del juego, o también puedes entrar a conocer el listado completo de los juegos recopilados, de uno en uno, alfabéticamente, o agrupados por los géneros a los que pertenecen. Que los disfrutes, y recuerda: no son trampas; son sólo una "ayudita"...



▲ Hemos recopilado los mejores trucos para más de 250 juegos de los últimos tiempos. Podrás buscar el juego para el que necesitas una "ayudita" bien con el listado de juegos, bien por el género al que pertenecen.



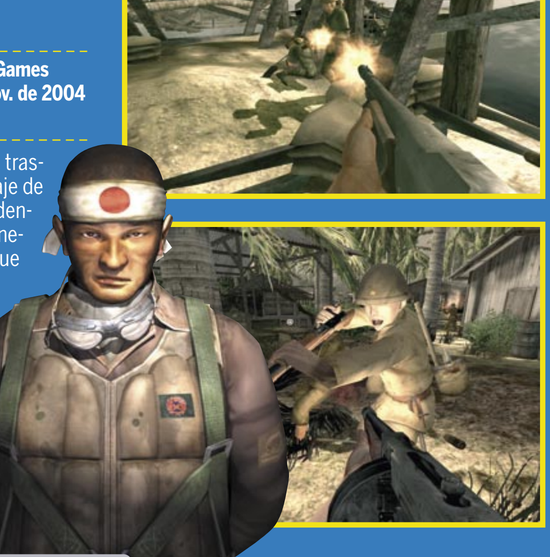
▲ A través de esta sencilla aplicación, podrás hacerte, en cosa de segundos con aquellos secretos o contraseñas para variar las condiciones de juego. Ser rico, indestructible, todopoderoso... Un lujo, vamos.

DEMO RECOMENDADA Micromanía

Medal of Honor: Pacific Assault
Una misión demo

Género: Acción · Compañía: E.A. Games · Distribuidor: EA · Lanzamiento: Nov. de 2004 · Idioma: Inglés · Tamaño: 534 MB

La acción de la II Guerra Mundial te traslada a la zona del Pacífico, con el traje de camuflaje de un soldado estadounidense. Los japoneses son de nuevo el enemigo y tendrás, entre otras cosas, que sobrevivir al ataque de Pearl Harbour. En esta demo, tendrás un amargo despertar: un compañero te dará la voz de alarma ante el ataque enemigo en medio de la jungla. Deberás ponerte las pilas e intentar sobrevivir como sea, atacando a todos los que te salgan al paso sin compasión. Tu vida o la suya.



Lo que hay que tener

SO: Windows 98/ME/2000/XP · CPU: Pentium 4 1,5 GHz · RAM: 256 MB · HD: 560 MB · Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB · Tarjeta de sonido: 16 bit · DirectX 8.1

Controles básicos:

W/S/A/D: Movimiento · Ratón: Vistas · Botón izquierdo: Disparo · R: Recargar

Codename: Panzers
Demo multijugador

Género: Estrategia · Compañía: Stormegion · Distribuidor: Zeta Multimedia · Lanzamiento: Ya disponible · Idioma: Inglés · Tamaño: 182 MB

Vive con este espectacular programa las más increíbles batallas que durante la II Guerra Mundial. Esta demo entra en el modo multijugador, una parcela emocionante del juego, y te permitirá jugar en dos mapas distintos y en dos modos: "Team Match" y "Domination", ambos a través de red local o Internet.

Lo que hay que tener

- SO: Win 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 750 MHz
- RAM: 256 MB
- HD: 250 MB
- Tarjeta gráfica: Direct3D con 32 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0b

Controles básicos:

- Ratón: Todos los controles disponibles.

Obscure
Primeros pasos

Género: Acción/Aventura · Compañía: Hydravision Entertainment · Distribuidor: Virgin Play · Lanzamiento: Ya disponible · Idioma: Castellano · Tamaño: 327 MB

Este título combina todo lo bueno de los "survival horror" con las películas de corte estudiantil norteamericanas. En esta demo podrás ver el comienzo de la historia manejando a Kenny, un joven que no dará crédito a lo que verá tras quedarse más de lo debido en la cancha de baloncesto de su colegio.

Lo que hay que tener

- SO: Win 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 317 MB
- Tarjeta gráfica: Direct3D con 32 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 8.1

Controles básicos:

- W/S/A/D: Movimiento
- Entrar: Acción · F: Fijar objetivo · R: Recarga

Evil Genius
Tutorial y misión

Género: Estrategia · Compañía: Elixir · Distribuidor: Vivendi Universal · Lanzamiento: Octubre de 2004 · Idioma: Inglés · Tamaño: 195 MB

Su peculiar argumento te pone en la piel de un malvado científico loco con planes de dominar el mundo (parece que a los científicos locos no les da nunca por otra cosa...). En esta demo, accederás a un tutorial, para conocer los entresijos del juego y una misión para comenzar tu "carrera del mal".

Lo que hay que tener
- SO: Win 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 800 MHz
- RAM: 256 MB
- HD: 267 MB
- Tarjeta gráfica: Direct3D con 32 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0b

Controles básicos:
- Ratón: Todos los controles disponibles.

Armies of Exigo
Misión individual

Género: Estrategia · Compañía: Black Hole Games · Distribuidor: Electronic Arts · Lanzamiento: Por determinar · Idioma: Inglés · Tamaño: 106 MB

Dos ejércitos en guerra por el poder deberán aliarse para combatir un mal mucho mayor y cuya amenaza acabaría con toda forma de vida. En esta demo controlarás uno de los tres ejércitos, el imperio, con tan sólo unos soldados como potencial ofensivo. Consigue recursos mientras combates a las bestias...

Lo que hay que tener
- SO: Win 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 1,2 GHz
- RAM: 512 MB
- HD: 100 MB
- Tarjeta gráfica: Direct3D con 32 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0b

Controles básicos:
- Ratón: Todos los controles disponibles.

FIFA 2005
6 minutos de un partido

DEMO RECOMENDADA Micromanía

Género: Deportivo · Compañía: E.A. Sports · Distribuidor: Electronic Arts · Lanzamiento: Octubre de 2004 · Idioma: Castellano · Tamaño: 89 MB

Se acerca el estreno de la nueva versión del para muchos mejor simulador de fútbol en PC. La versión 2005 nos traerá toda una serie de novedades y mejoras, así como una integración total con el manager de la misma compañía. Igualmente, la demo acude a su cita y Micromanía te la vuelve a ofrecer. Los protagonistas del partido que podrás jugar son los campeones de la liga Inglesa e Italiana, Arsenal y AC Milán, que se enfrentan sobre el campo con todas sus estrellas, incluyendo al español Reyes. Su estado de forma queda patente en el campo de juego.



Lo que hay que tener
- SO: Windows 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 700 MHz
- RAM: 256 MB
- HD: 110 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0b

Controles básicos:
- Cursores: Movimiento
- A: Pase largo
- S: Pase corto
- D: Disparo

¡¡Extras!!

Far Cry
MOD de Cooperación

Género: Acción · Compañía: FarCryHQ · Distribuidor: FarCryHQ · Idioma: Inglés · Tamaño: 4 MB

Desde su salida, «Far Cry» es uno de los títulos más importantes de la acción. Ahora, cuando acaba de aparecer su gran competidor, «Doom», aparecen algunos mods que ofrecerán nuevas expectativas para el título. Como su nombre indica, este mod centra su modo de juego en el sistema cooperativo de jugadores, ofreciéndote una nueva visión del juego.

Drivers Gráficos
Drivers nVidia, ATI y SiS

Género: Soporte · Compañía: nVidia, ATI y SiS · Distribuidor: nVidia, ATI y SiS · Idioma: Castellano · Tamaño: 73 MB

Para disfrutar a tope de los videojuegos es muy recomendable mantener la actualización gráfica del PC. Por ello te traemos las últimas versiones de los drivers gráficos más actuales, SiS Xabre, ForceWare para los GeForce de nVidia y Catalyst para las Radeon de ATI. Al tiempo, te ofrecemos la versión más reciente de DirectX, la 9.0c. No dudes en instalarla.

Battlefield Vietnam
Kit de creación de MODs

Género: Acción · Compañía: Digital Illusions · Distribuidor: Electronic Arts · Idioma: Inglés · Tamaño: 5 MB

No ha transcurrido mucho desde que se lanzara y ya sus creadores ponen a disposición de sus seguidores otra versión de su herramienta de desarrollo y creación de Mods. Esto te permitirá, siendo tan creativo como imaginativo, preparar nuevas emociones para el juego.

Spellforce: The Order of Dawn
Editor de mapas para el multijugador

Género: Rol · Compañía: Phenomic Game Development · Distribuidor: Nobilis Iberica · Idioma: Inglés · Tamaño: 8 MB

Para potenciar la diversión en el modo multijugador de este conocido RPG aparece editor de mapas para el multijugador que te permitirá crear mapas para la modalidad "Deathmatch" y "Cooperativo". Eso sí, es necesario que tengas la actualización v.1.35 instalada.

Los Sims 2
Taller del cuerpo

Género: Estrategia/Simulador · Compañía: Maxis Games · Distribuidor: Electronic Arts · Idioma: Inglés · Tamaño: 216 MB

Disfruta de la herramienta el "Taller del Cuerpo" con la que podrás crear tus propios Sims totalmente personalizados para jugar luego con ellos en «Los Sims 2». Claro que una parte de la herramienta no podrá ser instalada si no tienes ya instalado el propio juego.

Puertas de Troya
3 tutoriales y 2 campañas

Género: Estrategia · Compañía: Slitherine Strategies · Distribuidor: Friendware · Lanzamiento: Julio de 2004 · Idioma: Inglés · Tamaño: 98 MB

La continuación de «Esparta» nos propone viajar en el tiempo a las antiguas guerras entre griegos y troyanos. En esta demo podrás acceder a tres tutoriales y a dos misiones de campañas distintas. Una te pondrá al mando de de 300 espartanos, contra el ejército Persa, por ejemplo. Suerte.

Lo que hay que tener
- SO: Win 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium II 233 MHz
- RAM: 128 MB
- HD: 192 MB
- Tarjeta gráfica: Direct3D con 32 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 8.0

Controles básicos:
- Ratón: Todos los controles disponibles.

Richard Burns Rally
Un tramo cronometrado

Género: Velocidad · Compañía: Warthog Entertainment · Distribuidor: Proein · Lanzamiento: 17/09/2004 · Idioma: Castellano · Tamaño: 214 MB

También Richard Burns cuenta ahora con un juego para PC con su nombre. Comprueba su calidad disfrutando de esta demo en la que podrás pilotar un Subaru Impreza, coche con el que compite Richard Burns, a lo largo de un tramo cronometrado. Y antes, podrás ir a la escuela de pilotaje avanzado...

Lo que hay que tener
- SO: Win 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 1,2 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 300 MB
- T. gráfica: Direct3D 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- Arriba/abajo: Acelerar/Frenar.
- Izq./dcha: Izqda./Derecha.
- Espacio: Freno de mano.



Actualizaciones

▶ Doom 3
Actualización a la versión 1.05 beta. Como indica su nombre, en realidad no se trata de la versión final que será publicada próximamente. Este archivos soluciona problemas de estabilidad del juego, así como de renderizado de los gráficos del mismo.

▶ Crusader Kings
Actualización a la versión 1.04. Los desarrolladores del juego no han dado explicaciones concretas de las mejoras que consigue esta actualización, pero sí que aconsejan realizar un backup de las partidas antes de su instalación.

▶ Halo: Combat Evolved
Actualización a la versión 1.05. Este archivo soluciona los problemas de compatibilidad entre el juego y el recién publicado Service Pack 2 de Microsoft, además de ofrecer un soporte completo para las tarjetas gráficas con 256 MB de memoria.

▶ Transport Giant
Actualización a la versión 1.20. Esta actualización corrige los problemas que provocaban la salida al escritorio durante el juego. Igualmente, se han solucionado algunos otros aspectos relacionados con la compra de vehículos y la carga de los trenes.

¡¡Preview!!

Half-Life 2
Nuevos e impresionantes vídeos

➲ Género: Acción ➲ Compañía: Valve Software
➲ Distribuidor: Vivendi Universal ➲ Lanzamiento: 2004 ➲ Idioma: Inglés

Cuando ya falta cada vez menos para disfrutar a tope con la esperadísima segunda entrega de «Half-Life», los desarrolladores del juego siguen ofreciendo nuevas imágenes y vídeos con la intención de hacer más corta esta espera. Claro, que a nosotros ya no nos quedan uñas...

Este nuevo vídeo incluido en el DVD es una buena muestra de la excelente calidad de este juego en todas sus líneas y de la dura competencia con que deberá lidiar «Doom 3» si quiere consagrarse como el mejor juego de acción de este 2004.



Nexus: The Jupiter Incident
Misión demo individual

➲ Género: Estrategia ➲ Compañía: Mithis Games ➲ Distribuidor: Nobilis Iberica
➲ Lanzamiento: Octubre de 2004
➲ Idioma: Inglés ➲ Tamaño: 114 MB

Con este título verá por fin la luz el antes conocido como «Imperium Galactica III: Genesis». Con esta demo comprueba sus excelencias en una misión individual con batallas espaciales en las que controlas las varias naves de distinta capacidad de movimiento y destrucción.

Lo que hay que tener

➲ SO: Win 98/ME/2000/XP
➲ CPU: Pentium III 1,2 GHz
➲ RAM: 256 MB
➲ HD: 223 MB
➲ Tarjeta gráfica: Direct3D con 64 MB
➲ Tarjeta de sonido: 16 bit
➲ DirectX 8.1

Controles básicos:
➲ Ratón: Todos los controles disponibles.

Conflict: Vietnam
Una misión demo

➲ Género: Acción ➲ Compañía: Pivotal Games ➲ Distribuidor: Proein
➲ Lanzamiento: Ya disponible
➲ Idioma: Castellano ➲ Tamaño: 247 MB

Trasládate a la guerra de Vietnam, y ponte en la piel de cuatro soldados norteamericanos perdidos en una jungla plagada de enemigos. La misión de la demo consiste en sobrevivir, para lo que contarás con todo tipo de armas y multitud de escondites ideales para tender emboscadas... ¡o caer en ellas!

Lo que hay que tener

➲ SO: Win 98/ME/2000/XP
➲ CPU: Pentium III 1,2 GHz
➲ RAM: 256 MB
➲ HD: 330 MB
➲ T. gráfica: Direct3D 64 MB
➲ Tarjeta de sonido: 16 bit
➲ DirectX 9.0b

Controles básicos:
➲ W/S/A/D: Movimiento
➲ Ratón: Vistas
➲ Botón izq.: Disparo
➲ R: Recargar

Warhammer 40.000: Dawn of War
Una misión y dos skirmish

➲ Género: Estrategia ➲ Compañía: Relic Entertainment ➲ Distribuidor: Proein
➲ Lanzamiento: Ya disponible
➲ Idioma: Inglés ➲ Tamaño: 319 MB

Adaptación del tablero al PC, este juego recrea un mundo de fantasía y batallas virtual en el que la estrategia y ciertas dosis de rol se unen. La demo te permitirá disfrutar del fragor de las batallas en dos skirmish directos o planificar una estrategia en una misión completa.

Lo que hay que tener

➲ SO: Win 98/ME/2000/XP
➲ CPU: Pentium III 1,4 GHz
➲ RAM: 256 MB
➲ HD: 427 MB
➲ Tarjeta gráfica: Direct3D con 32 MB
➲ Tarjeta de sonido: 16 bit
➲ DirectX 9.0b

Controles básicos:
➲ Ratón: Todos los controles disponibles.

Medieval Lords: Build, Defend, Expand
Una campaña demo

➲ Género: Estrategia ➲ Compañía: Monte Cristo ➲ Distribuidor: Nobilis Iberica
➲ Lanzamiento: Octubre de 2004
➲ Idioma: Inglés ➲ Tamaño: 237 MB

Con gráficos en 3D este título te trasladará de nuevo a planificar asedios y batallas en el medievo. En la demo serás por un rato el alcalde de una ciudad aún por construir. Y esa será tu misión: aumenta tu población obrera y construye un puerto para tu flota.

Lo que hay que tener

➲ SO: Win 98/ME/2000/XP
➲ CPU: Pentium III 1 GHz
➲ RAM: 256 MB
➲ HD: 437 MB
➲ Tarjeta gráfica: Direct3D con 32 MB
➲ Tarjeta de sonido: 16 bit
➲ DirectX 9.0

Controles básicos:
➲ Ratón: Todos los controles disponibles.

Rome Total War
Tutorial y misión demo

DEMO RECOMENDADA Micromanía

➲ Género: Aventura ➲ Compañía: Creative Assembly ➲ Distribuidor: Activision
➲ Lanzamiento: 15/10/2004
➲ Idioma: Inglés ➲ tamaño: 163 MB



Otro título más de la saga «Total War» que llega a las pantallas del PC y que fue una de las indiscutibles estrellas del pasado E3. En este caso, tras el paso por Japón y la época Medieval, la acción te traslada a la antigua Roma. Las batallas épicas que enfrentaban a multitudinarios ejércitos en campos de batalla abiertos serán los argumentos a los que tendrás que hacer frente a lo largo de esta demo. En ella, podrás disfrutar de una gran batalla para la que contarás con efectivos de distinta índole, y que habrás de usar con cabeza para que la victoria caiga de tu lado. La demo también incluye un tutorial que te mostrará algunos secretos con los que hacer frente a una de estas batallas.



Lo que hay que tener

➲ SO: Windows 98/ME/2000/XP ➲ CPU: Pentium III 1 GHz ➲ RAM: 256 MB
➲ HD: 300 MB ➲ Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
➲ Tarjeta de sonido: 16 bit ➲ DirectX 9.0b

Controles básicos:
➲ Ratón: Todos los controles disponibles

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE 

No te pierdas...



CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPUBLICA 2 LOS SEÑORES SITH

El universo Star Wars se viste de gala para recibir al rol más poderoso de la galaxia. ¡Siente La Fuerza en tu PC!

Y además...

- **VAMPIRE. THE MASQUERADE. BLOODLINES**
  El mundo de los vampiros nunca ha sido tan real. Un juego al que le querrás hincar el diente. ¡No te lo pierdas!
- **TODOS LOS JUEGOS DE FÚTBOL**
  Te presentamos todos los juegos de fútbol que puedes encontrar para tu PC: simuladores, managers...
- **MEDAL OF HONOR. PACIFIC ASSAULT**
  ¡Llega el juego de acción bélica más esperado! Todas sus características puestas bajo la lupa de nuestros expertos.

Y en nuestro DVD

Juego Completo Original para PC

GROUND CONTROL

+ LA EXPANSIÓN «DARK CONSPIRACY»

¡¡Disfruta de la estrategia en 3D más alucinante!!

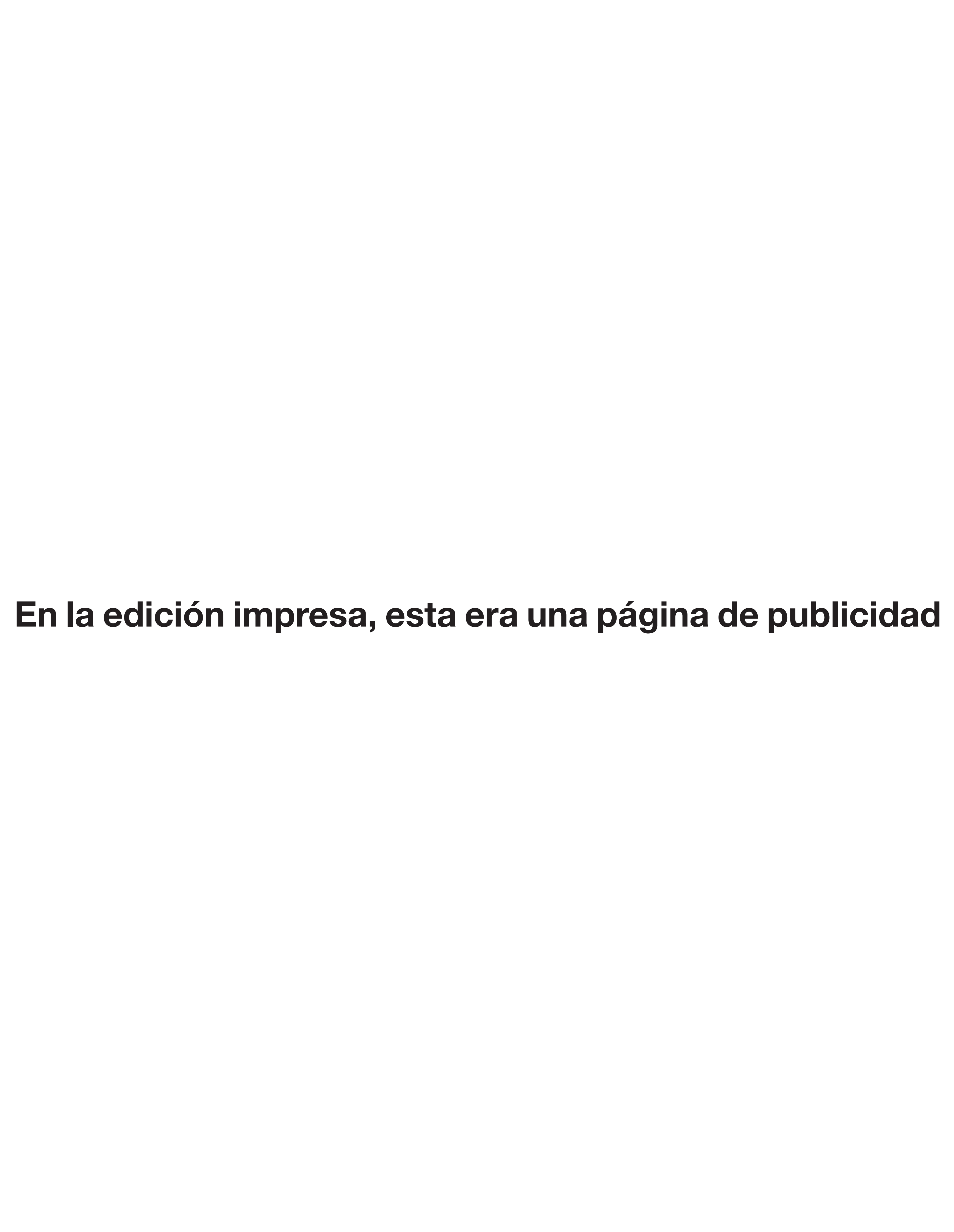


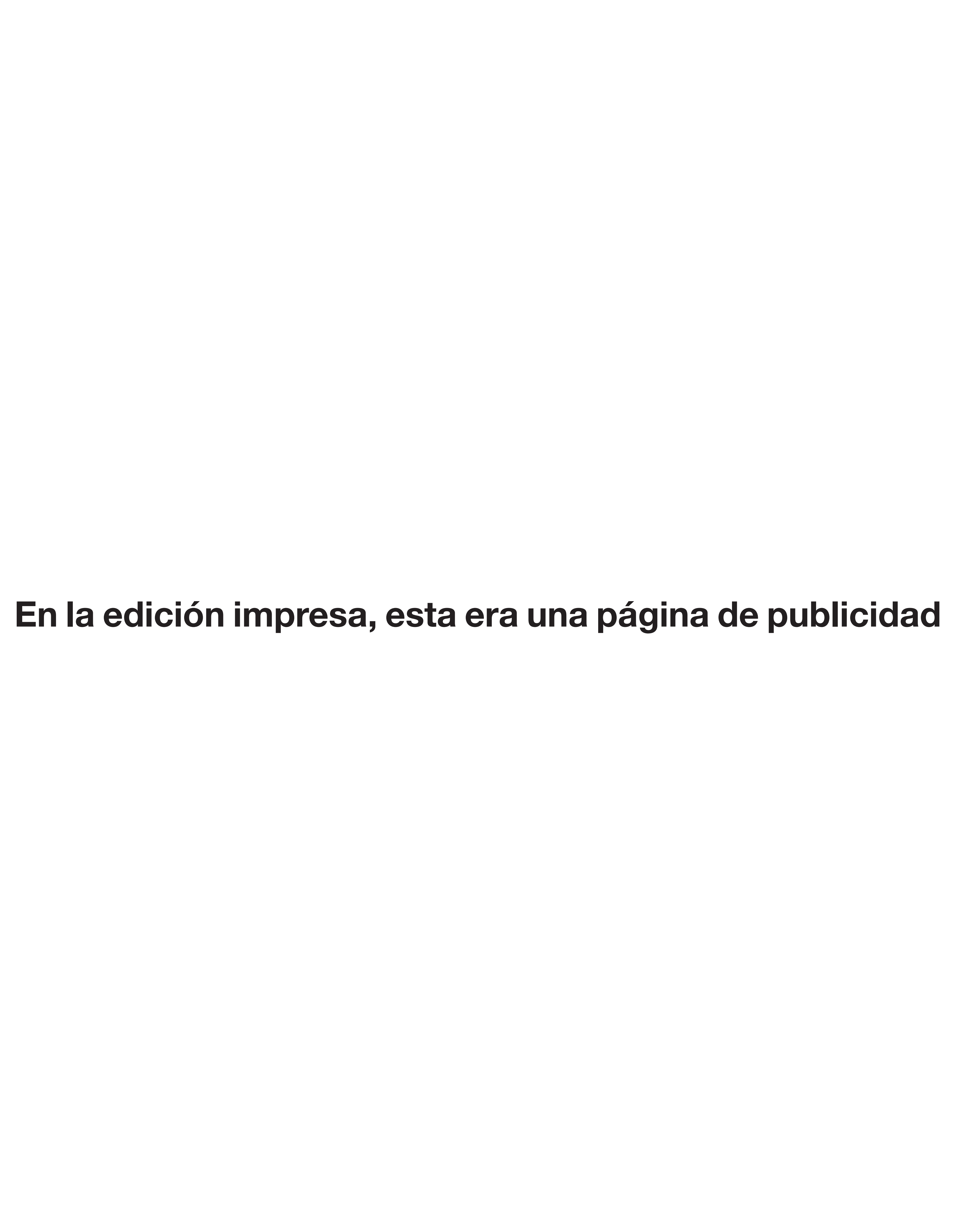
Especial Demos

Los mejores demos jugables de los juegazos que llegarán las próximas navidades. ¡¡Descúbrelos!!

Y además, las mejores previews y todos los extras que necesitas para darle mucho más juego a tu PC.

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad